ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

#05(53)
МАЙ 2008

(game)land
hi-fun media

publishing for enthusiasts

4607157100018 08005

ИГРА МЕСЯЦА

Frontlines: Fuel of War

StarCraft 2
РЕМЕЙК ИЛИ НОВАЯ ЧАСТЬ?

Xenus 2
ВОЙНА НА КАРИБАХ

2 ДВУСЛОЙНЫХ DVD

ТЕМА НОМЕРА

KING'S BOUNTY
ГЕРОИ НАШЕГО ВРЕМЕНИ

ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ

НАКЛЕЙКИ
RAINBOW SIX: VEGAS 2
REQUIEM

ПОСТЕРЫ
DISCIPLES 3: РЕНЕССАНС
XENUS 2: БЕЛОЕ ЗОЛОТО

ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ ХОРРОР-СЕРИИ В МИР ГРАФИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ 21 ВЕКА!

Акелла

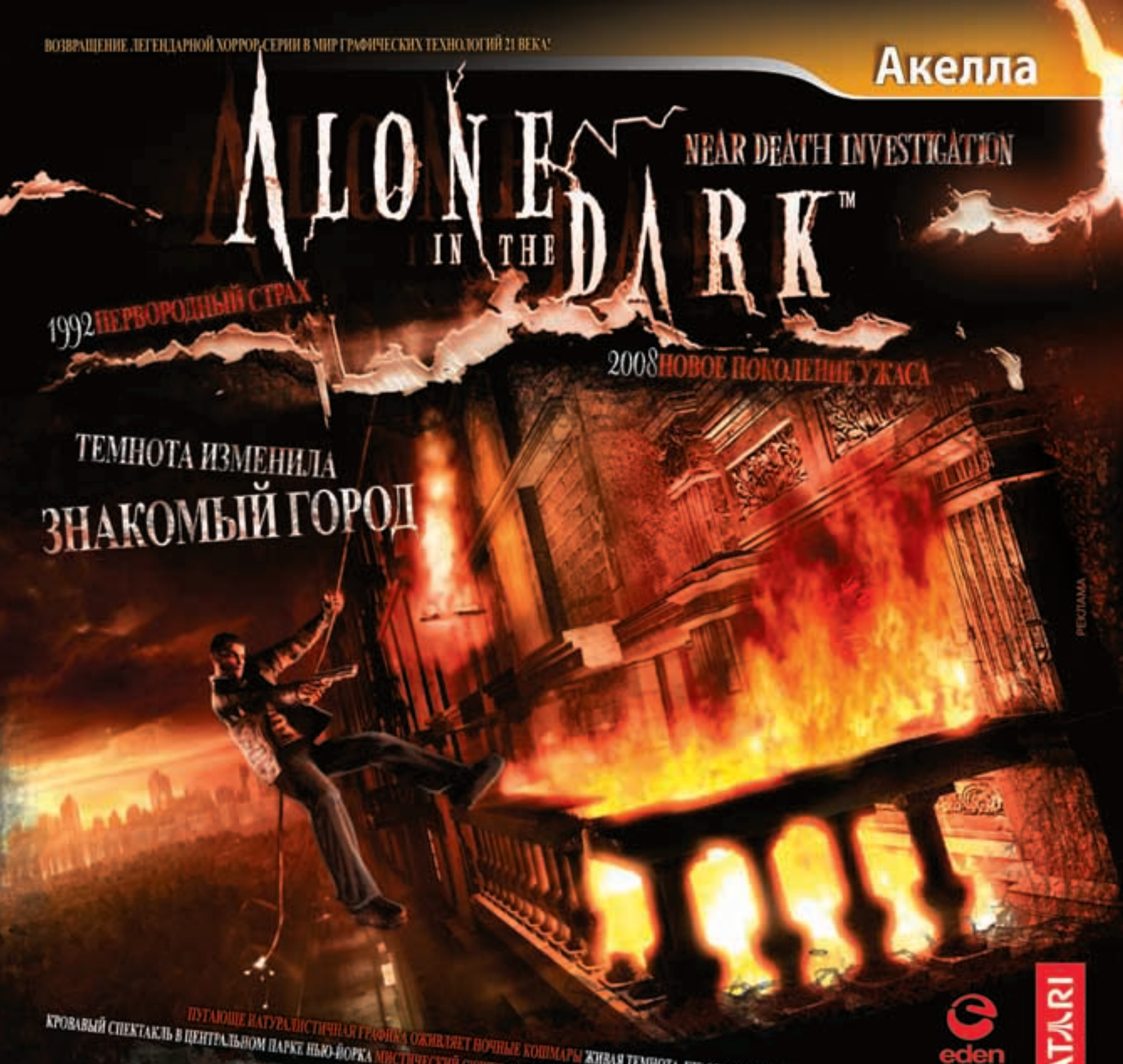
ALONE IN THE DARK™

NEAR DEATH INVESTIGATION

1992 ПЕРВОРОДНЫЙ СТРАХ

2008 НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ УЖАСА

ТЕМНОТА ИЗМЕНИЛА
ЗНАКОМЫЙ ГОРОД

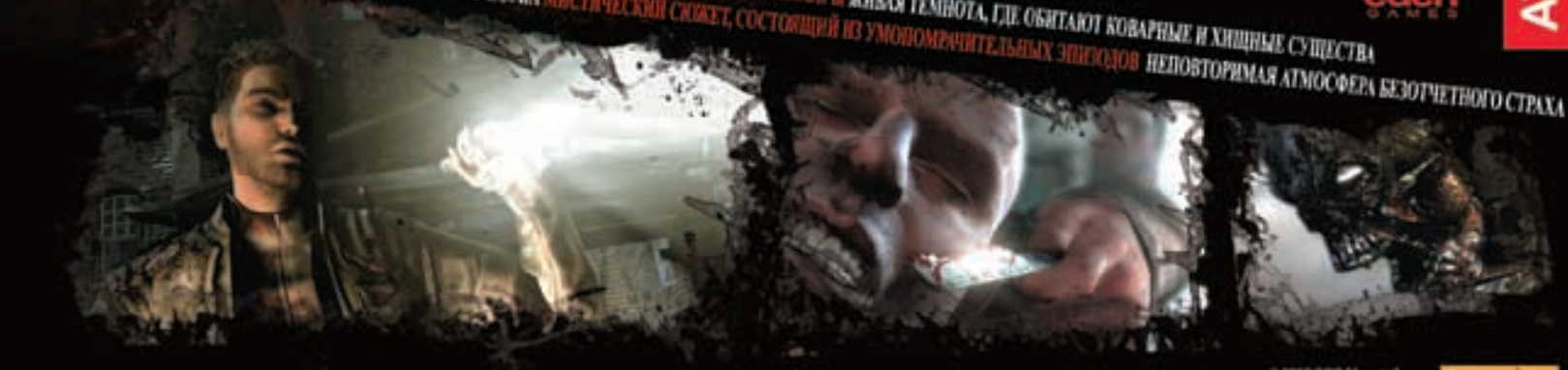


РЕКЛАМА

eden GAMES

ATARI

ПУГАЮЩЕ НАТУРАЛИСТИЧНАЯ ГРАФИКА ОЖИВЛЯЕТ НОЧНЫЕ КОШМАРЫ ЖИВАЯ ТЕМНОТА, ГДЕ ОБИТАЮТ КОВАРНЫЕ И ХИЩНЫЕ СУЩЕСТВА
КРОВАВЫЙ СПЕКТАКЛЬ В ЦЕНТРАЛЬНОМ ПАРКЕ НЬЮ-ЙОРКА МИСТИЧЕСКИЙ СЮЖЕТ, СОСТОЯЩИЙ ИЗ УМОПОМРАЧИТЕЛЬНЫХ ЭПИЗОДОВ НЕПОВТОРИМАЯ АТМОСФЕРА БЕЗОТЧЕТНОГО СТРАХА



© 2007 ООО "Акелла"
© 2006 Atari Interactive, Inc. All rights reserved. Developed by Eden Games SAS.
Marketed and distributed by Atari, Inc. in North America and Atari Europe SASU in Europe. All trademarks are the property of their respective owners.
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Незаконное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612. E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, natalya@navigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@mogbox.ru;
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com;
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru.
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла").
Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс: (812) 252-49-65.

СОЮЗ ХИТ ZONA М.видео Настроение!

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "ХитZona" и "Настроение"

Акелла

EDITORIAL

БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В РОССИИ

8-800-200-3-999

Если у тебя возникают вопросы по подписке на любимый журнал, звони! Мы поможем тебе подписаться УДОБНО и ВЫГОДНО!!!

НАПИШИТЕ ДВА СЛОВА, СЕСТРА

К российским играм принято относиться предвзято, и на то есть основания: поток низкокачественных поделок лишь ширится с каждым годом. Это, впрочем, неизбежное следствие роста отечественной индустрии как таковой: ведь и на Западе, и в Японии, «трэш» тоже выпускают в промышленных масштабах, только вот до нас добирается далеко не все, отсюда ложное представление о качестве буржуинских продуктов. При этом критикующие как-то забывают, что, не будь в 90-х «ИЛ-2» и «Дальнобойщиков», «Аллодов» и «Корсаров», наши издатели не смогли бы встать на ноги, заработать денег на дорогущие контракты с проклятыми капиталистами, а ты не смог бы сейчас играть в лицензионные и локализованные Gears of War и Assassin's Creed.

Флагман православного геймдева фирма «1С» всегда поддерживала достойные разработки и лучшие студии, и большинство действительно хитовых проектов, сделанных на постсоветском пространстве, вышли именно под маркой этой компании. «King's Bounty. Легенда о рыцаре», по глубокому нашему убеждению, настоящий прорыв, то, что не стыдно показывать на любой международной выставке. Рассказ Олега Михайловича, на неделю погрузившегося в мир Эндории и с трудом вернувшегося обратно, читай под грифом «На ковер!». Эта игра достойна носить славное имя с 18-летней историей – пускай давно уже нет New World Computing, лучшего наследника сложно представить. И, конечно, важно качество – редко где встретишь столь вылизанную графику, интерфейс и общий дизайн даже после пятка патчей.

Если, конечно, твоя контора называется не Blizzard Entertainment, проекты которой вызывают восхищение профессионализмом создателей еще на этапе альфы. Мы побывали в Калифорнии, посетили легендарную студию и вдоволь посражались в мультиплеер StarCraft 2, о чем спешим рассказать в рубрике «В фокусе».

Светлый праздник очередной годовщины Победы в Великой Отечественной войне мы отметили титаническим трудом Бориса Соколова про лучшие игры о Второй мировой, кроме того, обрати внимание на новую рубрику о создании модов в Source SDK. Желающих создать свой Half-Life просим проследовать в раздел спецов. За сим откланяюсь. До новых встреч!

Александр Трифонов

ЗАХОДИ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ

www.gameland.ru

НЕ ПОЖАЛЕЕШЬ!

РС ИГРЫ

СТАВКА ВЕРХОВНОГО КОМАНДОВАНИЯ

Кто: генерал «Ку-Тузофф»
Где служил: Россия, Турция, Польша, Финляндия, Франция.
Какие ранения получил за время сражений за журнал: лишился права переписки и глаза в перестрелке с редакторшами женских глянцевых журналов.
Какие награды нашли героя: ордена Андрея Первозванного, Андрея Первоклассного, Андрея Через-час-буду-в-редакции и Андрея Сперва-отдохну-чуток-а-потом-когда-нибудь-поработаю-ага?
Куда дошел в ходе военных операций: до Хоббита. Туда и обратно.

Кто: артиллерист Александр Ка
Где служил: проходил службу у безымянного поселка. В местном музее хранится кусок окопа, оклеенного рекламами World of Warcraft.
Какие ранения получил за время сражений за журнал: в учебники по истории вошел как человек, умеющий сбивать самолеты на слух. Отличать звук наших моторов от их так и не научился.
Какие награды нашли героя: «50-й вылет без приземления», «Вторая женщина в космосе» и «Лучшее погружение в пионерском лагере "Кувшинка"».

Кто: верховный главнокомандующий
Где служил: вел диверсионно-подрывную деятельность во вражеской Стране во имя мирового доминирования РС.
Какие ранения получил за время сражений за журнал: цирроз печени, сорванный голос, миллион погибших нервных клеток и седину в волосах.
Какие награды нашли героя: медаль «Самый главный», орден «Карающая длань» и войсковая казна.
Куда дошел в ходе военных операций: на Темную сторону Силы.

Кто: горный стрелок Николай Николаич Третьяков
Где служил: в Тибете – охранял мир от послушников монастыря для любителей TBS.
Какие ранения получил за время сражений за журнал: хронический туннельный синдром рабочих конечностей; однажды был кусан йети, которого сослепу принял за вуки.
Какие награды нашли героя: «Сорок седьмой», «Улыбнулся старик», «Почетный голый варвар».
Куда дошел в ходе военных операций: туда, где дальше некуда, – до высоты 8 км и уровня Suicidal в GalCiv 2.

ВОПРОСЫ, КОТОРЫМИ ЗАДАВАЛАСЬ РЕДАКЦИЯ В АПРЕЛЕ

1. Чем пахнет порох?
2. Собирают ли зерги мед и если да, то зачем?
3. Что делает в игре King's Bounty Адский косяк?
4. Куда в следующий раз поедет команда «Радуга Шесть»?

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ №77-16488 от 22.09.2003
Выходит 1 раз в месяц
№05(53), май 2008 www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ
Александр Трифонов operf1@pc-games.ru главный редактор
Александр Каныгин alexk@pc-games.ru зам. главного редактора
Алик Вайнер alik@gameland.ru арт-директор
Екатерина Селиверстова дизайнер-верстальщик
Павел Демин demin@pc-games.ru редактор
Иван Гусев редактор раздела «Новости»
Андрей Теодорович редактор раздела «Онлайн»
Антон Большаков редактор раздела «Железо»
Вера Юрьева корректор
Надежда Левошина levoshina@gameland.ru руководитель проектов

DVD
Александр Устинов hh@gameland.ru зам. главного редактора
Денис Никишин spaceman@gameland.ru монтажер
Александр Солярский solyarskyi@gameland.ru монтажер
Юрий Пашолок webrunner@pc-games.ru редактор «Дополнений»
Дмитрий Эстрин редактор видеораздела

Почта диска и техническая поддержка disk@pc-games.ru

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ»
E-mail: post@pc-games.ru. Тел.: (495) 935-7034

GAMELAND ONLINE
Михаил Разумкин razum@gameland.ru руководитель отдела
Алексей Бутрин butrin@gameland.ru главный редактор gameland.ru
Сергей Агаджанов agadzhanov@gameland.ru веб-мастер gameland.ru
Леонид Боголюбов bogolubov@gameland.ru WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Паша Романовский romanovski@gameland.ru и.о. директора по рекламе
Евгения Горячева goryacheva@gameland.ru руководитель отдела рекламы цифровой и игровой групп
Максим Соболев sobolev@gameland.ru менеджер
Александр Белов belov@gameland.ru менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru менеджер
Оксана Алехина alekhina@gameland.ru менеджер
Марья Алексеева руководитель отдела трафика
Телефоны (495) 935-7034; факс: (495) 780-8824

ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ
Андрей Степанов andrey@gameland.ru руководитель отдела
Марина Гончарова goncharova@gameland.ru подписка
Оксана Воронцова vorontsova@gameland.ru альтернативное распространение
Татьяна Кошелева kosheleva@gameland.ru региональное розничное распространение
Телефоны (495) 935-7034; факс: (495) 780-8824

ОТДЕЛ ПО НАЙМУ ПЕРСОНАЛА
Марина Нахалова nahalova@gameland.ru менеджер отдела

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ **ООО «Гейм Лэнд»**
Дмитрий Плющев pluschev@gameland.ru руководитель игровой группы
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru генеральный директор
Давид Шостак shostak@gameland.ru управляющий директор
Паша Романовский romanovski@gameland.ru директор по развитию
Михаил Степанов stepanovm@gameland.ru директор по персоналу
Анастасия Леонова leonova@gameland.ru финансовый директор
Дмитрий Ладыженский ladyzhenskiy@gameland.ru редакционный директор

PUBLISHER
Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru CEO
Dmitri Pluschev pluschev@gameland.ru publisher

Информация о подписке
Бесплатный телефон 8-800-200-3-999
E-mail info@glc.ru
Сайт www.gameland.ru

Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Цена свободная Тираж – 85 000 экземпляров

Рисунки в номере: Алексей Самохин

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.
Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются.
При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «РС ИГРЫ» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

FOXCONN®
www.foxconn.ru
www.quantum-force.net
Quantum Force
BLACKOPS
НАИВЫСШАЯ МОЩНОСТЬ, ПРЕДЕЛЬНАЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ
Система охлаждения 4-в-одном QuantumCooler является цельномедной системой, позволяющей эффективно охлаждать северный мост, южный мост и модуль VRM.
4in1 Quantum Cooler
ATI CROSSFIRE X TECHNOLOGY
Supports Intel 45nm processors!
Supports Intel Core 2
Supports Intel Core 2
Windows Vista
SONAR
В комплекте аудиокарта
P.W.M.
MOTOR FOR LUNACY
Большая текущая производительность
Лучшая энергоэффективность
С выходной текущей мощностью более 200 Ампер, восьмифазный цифровой PWM повышает возможности для разгона для энергоемких процессоров.
Потери энергии в PWM модулях происходят при переключении между различными потребителями. Тем не менее, с восьмифазным цифровым PWM сокращаются энергозатраты на 25% по сравнению с аналогичным PWM.
СПЕЦИФИКАЦИЯ
Поддерживает процессоры Intel® Core™ 2 Extreme, Core™ 2 Quad и Core™ 2 Duo с частотой FSB до 1600 МГц
Память Dual DDR3 1066Mhz, max. 8GB
3*PCIex 48 с поддержкой ATI CrossFire™
Восьмифазный цифровой PWM с повышенной выходной мощностью
4 в 1 Quantum Cooler для воздушного, водяного или экстремального охлаждения
Quantum BIOS для максимального разгона
Утилиты Quantum Land Development
intel X48 EXPRESS CHIPSET
www.quantum-force.net
Дилеры:
Москва:
ProfCom - (495)730-5603; StartMaster - (495)783-4242; Ultra Electronics - (495)790-7535; Арбайт компьютерз - (495)725-8008; АРКИС - (495)980-5407; Белый ветер ЦИФРОВОЙ - (494)730-3030; Инлайн - (495)941-6161; КИБЕРТРОНИКА - (495)504-2531; Лайт Коммуникейшн - (495)956-4951; НЕОТОРГ - сеть компьютерных магазинов - (495)223-2323; Сетевая Лаборатория - (495)500-0305; Форум-Центр - (495)775-775-9; Альметьевск: Компьютерный мир - (8553)256-934;
Барнаул: К-Трейд - (3852)66-6910; Воронеж: Рет - (4732)77-9339; Екатеринбург: Space - (343)371-6568; Трилайн - (343)378-7070; Ижевск: Корпорация Центр - (3412)438-805; Курск: ФИТ (ТСК 2000) - (4712)512-501; Новосибирск: НЭТА - (3832)304-1010; Пермь: Инстер Технолоджи - (342)212-4646; Пятигорск: Девиком - (8793)33-0101; Ростов-на-Дону: Форте - (863)267-6810; Самара: Аксус - (846)270-5960.
Реклама

СОДЕРЖАНИЕ

РС ИГРЫ #05'2008

DISCIPLES 3: РЕНЕССАНС – ТРЕТЬЯ ЧАСТЬ ЛЕГЕНДАРНОЙ ИГРЫ РАЗРАБАТЫВАЕТСЯ В РОССИИ. **С. 74**

BATTLEFIELD HEROES – МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫЕ ВОЙНЫ СТАНОВЯТСЯ ВСЕ ПОПУЛЯРНЕЕ. **С. 90**

FRONTLINES: FUEL OF WAR – ИДЕАЛЬНЫЙ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ БОЕВИК ИЛИ ПРОСТО ХОРОШАЯ ИГРА? **С. 104**

RAINBOW SIX: VEGAS 2 – ЧТО СТАЛО С НЕКОГДА ЛЮБИМОЙ СЕРИЕЙ? ЧЕГО ЖДАТЬ ОТ НОВЫХ ТВОРЕНИЙ ДЯДЮШКИ ТОМА? **С. 110**

1 Editorial
2 Профайл редакции
4 Содержание
6 Путеводитель по дизайну

ТЕМА НОМЕРА
8 King's Bounty. Легенда о рыцаре
16 Операция «Реанимация»

В ФОКУСЕ
24 StarCraft 2

НОВОСТИ
32 События индустрии
50 Новости киберспорта
52 Релизы и бестселлеры
54 Календарь
56 10 интересных фактов

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!
62 Галерея
74 Disciples 3: Ренессанс
78 Requiem
82 Empire: Total War
86 Race Driver: GRID
88 Mirror's Edge
90 Battlefield Heroes
92 Demigod
94 Puzzle Quest: Galatrix
96 Witches
98 Free Realms
100 Stargate Worlds

РЕЦЕНЗИИ
104 Frontlines: Fuel of War
110 Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2
114 The Lost Crown: Призраки из прошлого
116 Хроники Тарр: Стражи пограничья
120 Darkness Within: Сумрак внутри
122 Command & Conquer 3: Ярость Кейна
124 Warriors Orochi
126 Кодекс войны: Рейнджеры
128 Гид покупателя

130 ДАЙДЖЕСТ

ИЗ ПЕРВЫХ УСТ
138 Xenus 2: Белое золото
140 Морской охотник

СПЕЦ
144 «Периметр 2» – дневники разработчиков
148 Пособие по использованию Source SDK
152 Лучшие игры о Второй мировой войне

ИГРОВОЙ ОНЛАЙН
168 Онлайновые новости
170 Онлайновый дайджест
172 Флэш-рояль
174 Обзор сайтов
176 Дневники World of Warcraft
178 Дневники The Lord of the Rings Online
180 Дневники «Пиратия» (Tales of Pirates)
184 W.E.L.L. Online. Активируй это!

ЖЕЛЕЗО
186 Железные новости
188 Тест видеокарт на базе чипов от nVidia
192 Мини-тест Samsung SyncMaster 245T
193 Мини-тест Zyxel P660HTW2 EE
194 Железный FAQ
196 Прошивка оптического привода

PC ИГРЫ
ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

ПОСТЕРЫ И НАКЛЕЙКИ

198 Вся правда о Blu-ray
199 Разгон NVIDIA GeForce 7600 GT
200 Сделай сам
201 Конфигурация

РЕТРО
202 Unreal
205 Четыре нереальных года
206 Дайджест
208 Ретроновости

О НАБОЛЕВШЕМ
210 Письма

КОНКУРСЫ
216 Конкурс Comix Zone
218 BESTSHOT
220 Призовой кроссворд
222 Итоги конкурса «Легенды Азерота»
222 Итоги призового кроссворда #51

224 **СОДЕРЖАНИЕ DVD**

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ
228 Альтернативный спорт с Борисом Соколовым
232 Тьма приходит в Антарктиду с Александром Трифоновым
234 Новый поворот с Сергеем Думаковым
236 Восемьдесят восемь процентов с Олегом Хажинским

240 **АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА**

Список рекламодателей

Акелла	2 обл.
gameland.tv	3 обл.
Софт Клаб	4 обл.
Foxconn	3
Gravity	7
Акелла	33, 35, 37, 39, 41
1С	43, 47, 57, 60, 61, 65, 69
Бука	45
Софт Клаб	55
Новый Диск	63, 67
Sibilant	71
Руссобит-М	73, 81, 85, 118, 119
Edifier	113
Редакционная подписка	127
Набор авторов и редакторов	131
Хитзона	151
gameland.ru	183
Журнал «Хакер»	185
Gamepost	207, 219
Drag Rasing	209
Журнал Total DVD	215
mail.ru	217
ICQ TV	221
2x2	223
Журнал Maxi Tuning	231
Журнал Total Football	239

Игры в номере

Battlefield Heroes	90
Command & Conquer 3: Ярость Кейна	122
Darkness Within: Сумрак внутри	120
Demigod	92
Disciples 3: Ренессанс	74
Empire: Total War	82
Free Realms	98
Frontlines: Fuel of War	104
King's Bounty	8
Mirror's Edge	88
Puzzle Quest: Galatrix	94
Race Driver: GRID	86
Requiem: Bloodymare	78
StarCraft 2	24
Stargate Worlds	100
The Lord of the Rings Online	178
The Lost Crown: Призраки из прошлого	114
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2	110
Unreal	202
Warriors Orochi	124
Witches	96
World of Warcraft	176
Кодекс войны: Рейнджеры	126
Пиратия (Tales of Pirates)	180
Хроники Тарр: Стражи пограничья	116

ДАВАЙ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ВМЕСТЕ!

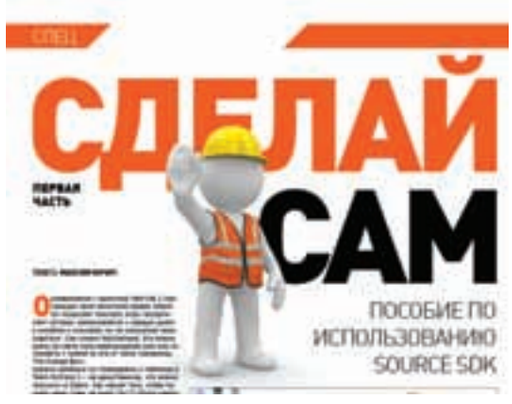
Мы начинаем набор участников тест-группы для работы в течение следующих шести месяцев. Нам нужны самые отзывчивые и активные читатели, которые готовы делиться своим мнением и замечаниями по каждому прочитанному номеру. К сожалению, мы не можем принять тех, кто уже был участником тест-группы раньше.

Если ты хочешь попасть в тест-группу, заходи на сайт **anketa.glc.ru**. Мы приготовили для тебя много интересных призов и новую улучшенную программу по анкетированию.

В ФОКУСЕ. STARCRAFT 2

STARCRAFT 2 – ВСЕ, ЧТО ТЫ ХОТЕЛ ЗНАТЬ О ЛИЧНОЙ ЖИЗНИ ЗЕРГОВ, НО БОЯЛСЯ СПРОСИТЬ. САМАЯ ПОЛНАЯ ИФОРМАЦИЯ О БУДУЩЕМ ХИТЕ. **С. 24**

SOURCE SDK



ХОЧЕШЬ СТАТЬ НАСТОЯЩИМ ГУРУ В ОБРАЩЕНИИ С УНИКАЛЬНЫМ РЕДАКТОРОМ SOURCE? ДЕЛАТЬ МОДЫ И ЦЕЛЫЕ СЮЖЕТЫ ДЛЯ ЛЮБИМЫХ ИГР? **С. 148**

ИГРЫ О ВТОРОЙ МИРОВОЙ

ВЫСАДКА В НОРМАНДИИ, СМОЛЕНСК, БЕРЛИН, КУРСКАЯ ДУГА – ПОПУЛЯРНЕЙШИЕ СЮЖЕТЫ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ. **С. 152**

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ДИЗАЙНУ

Если ты вдруг потерялся на просторах Правильного, то самое время заглянуть сюда. Как сориентироваться в нашей системе оценок, что обозначают цвета в «Дайджесте», кому присуждаются награды и кого мы отправляем прямиком в могилу – все это ты узнаешь из путеводителя по дизайну.

МАГИЯ ЦВЕТА

ЗЕЛЕНЫЙ: положительные стороны игр и лучшие локализации.

КРАСНЫЙ: недостатки игр и худшие локализации.

ЖЕЛТЫЙ: локализации, которые ничем не примечательны, но и не очень плохи.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

0.0 – 3.0 ★★★
На редкость неудачная игра. Посмешище. Ни в коем случае не покупай ее!

3.5 – 5.5 ★★★★★
За подобным творением можно скоротать вечерок-другой. На большее оно и не претендует.

6.0 – 7.5 ★★★★★★★★
Типичный середнячок. Ничего выдающегося из себя не представляет.

8.0 – 9.0 ★★★★★★★★★
Замечательный проект! Необычный, интересный! Но при этом не лишенный недостатков.

9.5 – 10.0 ★★★★★★★★★★
Произведение искусства! Образчик дизайнерского мастерства. Подобные шедевры не забываются годами.

НАГРАДЫ

ИГРА МЕСЯЦА
В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игра месяца» (однако игр месяца может быть две либо не быть вообще). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь большую рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, читкоды, секреты и массу других приятных вещей! «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропустить!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР
Самые лучшие проекты, помимо высоких оценок, получают нашу награду «Золотой кулер» за выдающийся дизайн и увлекательность. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь! Но все равно внимательно прочитай рецензию, ведь на свете нет игр, которые нравятся всем!

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! И РЕЦЕНЗИИ:

ПОХОЖИЕ ИГРЫ
Если тебе интересна игра, о которой написано в статье, то, возможно, стоит взглянуть и на ее товарок. Скорее всего, они тебе тоже понравятся.

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Когда в создании игры участвует какая-нибудь известная личность, мы обязательно об этом упоминаем.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ОЦЕНКИ
Здесь представлены оценки прессы, опубликованные на gamespress.com, и читателей нашего журнала, проголосовавших на сайте gameland.ru. Если тебя не убедила рецензия, возможно, стоит довериться профессионалам или собратьям-геймерам. Кстати, ты сам можешь поучаствовать в оценке. Просто заходи раз в месяц на gameland.ru и распределяй баллы между играми, которые появятся в ближайшем номере Правильного. Только не забудь сначала в них поиграть.

Видеорецензия на диске!

Ты прочел рецензию в журнале? Тогда скорее вставляй диск в привод и запускай видеорецензию. Как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

Дневник разработчиков на диске!

Кто лучше расскажет об игре, если не ее создатели? На диске ты найдешь видеоролик, где один из авторов игры поведает о самых интересных ее особенностях.

Демо-версия на диске!

Конечно же, мы выкладываем на диск самые новые демоверсии. Хочешь сам пощупать игру? У тебя есть шанс.

BLOODYMARE:

REQUIEM

Участвуй в открытом тестировании самой жестокой и кровавой

MMORPG

http://requiem-online.ru

GRAVITY

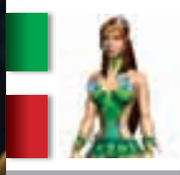
ТЕКСТ:
ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

KING'S BOUNTY: ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ

ГЕРОИ НАШЕГО ВРЕМЕНИ

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★½ 9.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★★ 9.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★½ 7.5



Удивительно цельная, глубокая, качественно собранная игра. Настоящий праздник души для тех, кто понимает.

Периодические стычки с плавающей камерой и своенравным курсором не всегда оканчиваются победой игрока.

9.5

Игра достойна носить славное имя. Поздравим авторов с новой статьей национального экспорта?

Видео-рецензия на диске!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

PC

ЖАНР ИГРЫ
Turn-based strategy/ Role-playing Game

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С

РАЗРАБОТЧИК
Katauri Interactive

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Билл Гилберт

ПОЙДЕТ
Процессор 2,6GHz 1024Mb RAM, видеокарта 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.kingsbounty.ru

Мы уже знаем о King's Bounty все. Нам известно, что ранее игра называлась Battle Lord, что сделали ее самородки из Владивостока, ранее известные как Elemental Games, а теперь – Katauri Interactive. Что это именно те люди, которые сотворили «Космических рейнджеров» и заставили всю страну снова играть в текстовые квесты. Мы слышали, что главного героя будут звать Билл Гилберт в честь того самого хакера, что взломал все игры для ZX Spectrum, что дизайнеры Katauri находятся под сильным влиянием японских тактических PRG с труднопроизносимыми названиями и черпают вдохновение в азиатском стратегическом эпосе, оригинальных «Героях», World of Warcraft и, разумеется, в King's Bounty, полузабытой мифической игре нашего коллективного детства, от которой, как кажется с высоты прожитых лет, произошло все сущее на земле. Ты наверняка читал про «Шкатулку ярости», руны духа, силы и магии, говорящие предметы, внутри которых можно сражаться с населяющими их демонами, про путешествие на дирижабле между континентами, про далекие острова с сокровищами, до которых можно добраться только на парусник, про увесистую книгу магических заклинаний, без которой на поле боя делать нечего, про три класса героев и многое, многое другое.

У меня нет никакого желания повторяться. Я провел вместе с King's Bounty замечательную неделю и собираюсь вернуться – сразу после того, как поставлю финальную точку в этом тексте. Это замечательная, глубокая, цельная игра – пожалуй, самый качественный продукт из всех, что выходили из рук (в основном рук, да) российских разработчиков. Пока свежи воспоминания, мне хочется рассказать о главном… Только вот что главное? Дьявол, как водится, в деталях…

РЫЦАРИ ПОД ДАВЛЕНИЕМ

Конечно, картинка. Это первое, на что обращаешь внимание. Уровни собраны крепко – стыка не найти. Частота кадров – пулеметная. Маленький игрушечный мир, в каждой зоне – свой. Концентрированный выше всякой меры, даже цветность зашкаливает – на одной небольшой карте десятки заданий-квестов и сложнейшая паутина тропинок, переходов, лазов, пещер, подвалов, сразу ни за что не разберешься. Карты прорисованы с маниакальным тщанием и содержат миллион микроскопических деталей, которые глазом сразу не фиксируются, но дело свое делают. Вот брусчатка на дороге, ведущей к королевскому замку, – кирпичик к кирпичику, вот дымок вьется из тонюсенькой трубы – аккуратный такой дымок, колечками. Сколько дней программист с дизайнером колдовали над этими колечками?

Дизайнеры уровней овладели искусством сверхплотного монтажа: ты можешь стоять рядом с заветным сундуком и в задумчивости крутить карту, пытаясь понять, как к нему подобраться, – так рождается ощущение сложносочиненного пространства, в котором есть место не только для подвигов, но и для открытий. Разумеется, у компактной сборки есть и обратная сторона в лице наших «лю-

Во время битвы с боссами, такими как этот милейший осьминожка Кракен, доступ к читерским заклинаниям из Шкатулки ярости закрыт и приходится придумывать тактику.

НА КОВЕР!

бимых» иностранных друзей по имени pixel hunting и path finding. Попасть в нужную точку удается не всегда, и даже в этом видится замысел дизайнера – ты должен сам найти дорогу к заветной лесной полянке с драгоценным сокровищем, а не поручать эту творческую задачу бездушному алгоритму поиска пути. День плавно сменяет ночь, игрушечные домики зажигают карамельные окна, в низинах образуется туман, и все приличные люди не кажут носа на улицу, кроме одинокого странника на коне с карманной армией за пазухой. Каждая игровая зона, а их в игре не один и не два десятка, выполнена в своем стиле; игра словно переключает канал каждый раз, когда мы пересекаем водоворот портала, – меняется палитра, музыкальное сопровождение, ландшафты и растительность, архитектура построек, монстры. В ветвях шебаршится какая-то нечисть, и ты вдруг вздрагиваешь от отчаянного крика воронья прямо над ухом: черное крыло чуть не с половину экрана на мгновение показывается в кадре – это что еще за эффекты присутствия?

ВСЮДУ ЖИЗНЬ!

Походовые стратегии нередко отличаются математической сухостью: весь мир поделен на хексы, в специально подготовленных ячейках расставлены сокровища и армии монстров, треугольник ABC равен треугольнику A`B`C`. Тебе остается только решить задачку. Воплощением такого подхода является «Кодекс войны» – игра во всех смыслах замечательная, но абстрактная до скрежета пыли в зубах. Дмитрий Гусаров известен как человек, способный превратить в балаган любое серьезное начинание, и King's Bounty он не смог оставить в неприкосновенности. Разработчики в буквальном смысле надругались над историческим памятником, превратив серьезную игру в детский сад, Pacman, Super Mario! Дело в том, что обитатели «Легенды о рыцаре» отказываются стоять на месте и ждать неминуемой гибели – они патрулируют территорию, прислушиваются к топоту героических копыт, останавливаются и в тревоге втягивают холодный воздух широкими хитиновыми ноздрями, бросаются на проходящих мимо путников, преследуют запуганного игрока по узким лесным тропинкам и наконец настигают его! Подобная самодеятельность самым радикальным образом меняет ощущение от игры. В новых зонах мы ощущаем порой приступы полнейшего ужаса, адреналин выделяется в дозах, степенным стратегическим играм совершенно несвойственных, по закоулкам шляется жуть со знаками вопроса над головой, герой пробирается по стенке в поисках очередного клада, золотишка в мешке или завалящего кристальчика, а рассыпанные щедрой рукой «плюгены» напоминают знаменитые нинтендовские «звезды», которые надо собирать, уворачиваясь от злодеев.

Но это полбеды, главное – у тебя появляется ощущение, что ты можешь обхитрить игру. Вот охраняет тропинку на болоте армия «непобедимых» пауков. Принимать бой и терять всю армию или отступать за подмогой? А если просто ломануть в лоб, по кромке болота, чудом увернуться от ядовитых челюстей, с разгону ворваться на заброшенное кладбище, врезаться в толпу непонятных персонажей – то ли нейтральные, то ли новые враги, – свер-

«ВЫ ОСМОТРЕЛИ РАСТЕНИЕ, ПОМЯЛИ ЕГО ЛИСТИК ПАЛЬЦАМИ И ДАЖЕ ЛИЗНУЛИ. НИЧЕГО НЕ ПРОИЗОШЛО.»

Мир Эндории куда больше, чем поверхность этих пяти континентов, – главному герою придется побывать под землей, на небесах и даже внутри зачарованных предметов.

Три магические школы предлагают на выбор более чем 60 заклинаний – только успевай учить и апгрейдить.

Уровни нарисованы и собраны с запредельным качеством – ни одного шва! Несомненно влияние творчества дизайнеров Blizzard. А что, неплохой пример для подражания!

Главный герой не принимает участия в битве лично, но каждый ход может листать Книгу заклинаний в поисках того самого верного средства.

нуть в лес, затаиться в чаще, прислушаться, отдышаться? Пронесло! Разумеется, все эти прорывы по флангу разработчиками учтены, а лазейки расставлены не случайно. Но сама возможность обмана доставляет какую-то совершенно забытую, детскую радость. Кстати, мобильных монстров можно вытягивать за пределы их родной территории и давать им бой в другой местности, которая лишает армию соперника тактического преимущества.

НАПРАВО ПОЙДЕШЬ...

От конфетно-бараночной King's Bounty ждешь повышенного внимания к собственной персоне – сейчас тебя возьмут за ручку и, как маленького, потащат по заранее проработанному маршруту к неотвратимой победе. Такой маршрут действительно есть – важные для сюжета квесты отмечены короной и пропустить их нет никакой возможности. Вот только проскакать по сюжетной линии галопом вряд ли получится – придется сначала порыскать в округе, набирая опыт и деньги. Длинные квестовые ветки бросают тебя с континента на континент, и порой несложные дебюты оборачиваются совершенно убийственными эндшпилями – многие задачи приходится откладывать до лучших времен.

Периодически возникает ощущение, что игре вообще все равно, кто ты и чем тут занимаешься. Ты терпишь поражение, теряешь армию, возвращаешься в город, едва сводишь концы с концами, пробираешься по закоулкам в поисках еще не найденных кладов, с грехом пополам копишь деньги на дюжину рыцарей,

КЛАССЫ

ВОИН

Идеальный выбор для тех, кто не особенно доверяет магическим штучкам, привык полагаться на верную армию и свои полководческие способности. Воины – прирожденные лидеры и могут собрать под своим командованием немалое войско, которое под их управлением обучается дополнительным фишкам. В отличие от других классов воин получает два слота для оружия и два для регалий, а также умело обращается со Шкатулкой ярости и ее обитателями. Это отчасти компенсирует слабый магический потенциал воина.

МАГ

Вряд ли соберет под своим началом полчище Тамерлана, зато имеет большой запас магической энергии и способен быстро ее восстанавливать даже во время боя. Опытный маг может использовать Книгу заклинаний аж два раза за ход, повышать силу заклинаний и нанимать больше воинов-магов. Как это часто бывает, прохождение King's Bounty за мага требует от игроков некоторой живости ума – особенно на первом этапе.

ПАЛАДИН

Просто создан для тех, кто не в состоянии сделать выбор между воином и магом. Воин-маг, обученный экстерминировать нежить и демонов с помощью меча и слова божьего. Паладин обладает способностью больше узнавать о вражеской армии, сумеет убедить врагов перейти на сторону света и в состоянии держать в резерве два дополнительных отряда. Наиболее сбалансированный класс в игре – ты можешь сделать из него кого угодно.

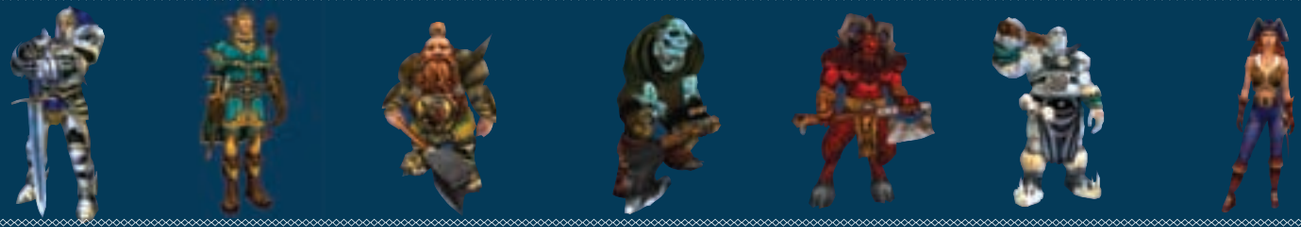
Молочница Вильма готова уступить коровьи экскременты за 500 золотых. Да я целую армию мечников найму за такие деньги! Многочисленные диалоги с обитателями Эндории легко читаются и порой требуют активного участия – правильно выстроив беседу с NPC, можно добиться от него желаемого без мордобоя.

Одолев корабль, населенный привидениями, мы приобретаем бесценный источник привидений до конца игры. Только плати!

снова пытаешься одолеть того самого оборотня в пещере и снова оказываешься в минусе. Рано или поздно ты вспоминаешь о кнопке «Загрузить», учишься сражаться с минимальными потерями, использовать хитрость вместо тупой силы, осторожно выбирать соперников и не разбазаривать деньги на всякую ерунду. А игра… Игра все так же предлагает массу увлекательных занятий – можно посмотреть, что за земли лежат к северу от королевского замка, отправиться на разведку в соседние зоны или разобраться наконец в хитросплетении лесных лабиринтов за деревней. В Башне магов предлагают пройти какое-то испытание воли – может, сходить? Или накопить 500 золотых на корабль и отправиться вдоль побережья, говорят, там на островах полно пиратских сокровищ? А в соседнем государстве зазывают на турнир – заманчиво! Иногда я не мог отделаться от ощущения, что играю в MMORPG в гордом одиночестве и с небольшой армией в подчинении. Но кто доверится чувствам инвалида WoW с двухгодичным стажем?

Через пару часов ты окончательно вспоминаешь, что такое King's Bounty. В отличие от кровожадных «Героев», где наша задача – всех победить, у «Легенды о рыцаре» совсем другое настроение – путешествие по миру, исследования, поиск загадок и неторопливое их распутывание, плавное течение по сюжетной линии с многочисленными ответвлениями, бережный процесс выращивания главного героя, эксперименты с магическими формулами, поиск оптимальной стратегии борьбы с боссами и т.д. По сути перед нами ролевая игра с очень сильной системой тактических сражений, жанр,

СУЩЕСТВА И РАСЫ



ЛЮДИ

Универсальные воины, одинаково эффективно действуют как в защите, так и в нападении. Многие носят броню и могут показать пару приемов, а священники и архимаги творят ужас на поле брани, не покидая глубокого тыла. Жители королевства Дарион, люди дружат с эльфами и гномами, но терпеть не могут орков, нежить и демонов. Интересные представители: Крестьяне (куда же без «пейзантов»!), Мародеры, Инквизиторы, Рыцари.

ЭЛЬФЫ

Эльфы с недоверием относятся ко всем обитателям сказочного мира, а демонов и нежить вообще не переваривают. Воевать не любят, отличаются слабым здоровьем, к тому же ковать прочную броню так и не научились. На поле боя демонстрируют спринтерскую скорость, используют магию природы и стараются помогать друг другу. Интересные представители: Лесные феи, Черные единороги, Древние энты.

ГНОМЫ

Сборная горцев из Кордара, состоящая в основном из низкорослых гномов и крупномасштабных великанов. Гномы боятся мертвецов и хватаются за кирку при слове «демоны», их хитроумные механические устройства очень эффективны в бою. Гномы чрезвычайно медлительны, зато бронированы, как танки, и обладают сравнимой огневой мощью. Интересные представители: Шахтеры, Алхимики, Гиганты.

НЕЖИТЬ

С одинаковым равнодушием относятся ко всем расам. Ночью и рядом с кладбищами боевые ТТХ нежити существенно возрастают, так что на пляж их брать с собой бесполезно – во всяком случае днем. Нежить уже умерла, и потому убить ее не так-то просто. Кроме того, мертвецы умеют пополнять ряды за счет жизненных сил врага. Интересные представители: Мертвые пауки, Гниющие зомби, Проклятые привидения, Костяные драконы.

ДЕМОНЫ

Демоны не от мира сего. Среди них есть могучие воины и сильные маги, обладающие сокрушительными атаками, выносливые и крепкие. Демоны вышли из огня, поэтому боятся только холода и резко отрицательно относятся к зимним видам спорта. Магия демонов столь же проста, сколь и эффективна: внести смятение! Сокрушить! Интересные представители: Импы-насмешники, Демонессы, Архидемоны.

ОРКИ

Орков всегда много, они постоянно шумят, дерутся и куда-то кочуют. Орки ненавидят нежить, полагаются на грубую силу и чрезвычайную живучесть. Злая и древняя магия шаманов поддерживает воинов во время беспощадных атак. Интересные представители: Неистовые гоблины, Орки-ветераны, Шаманы.

НЕЙТРАЛЫ

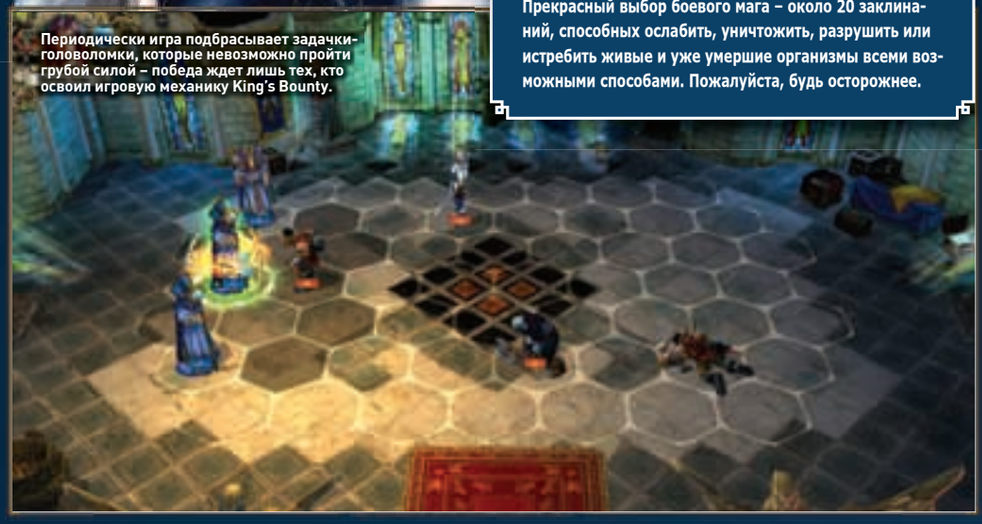
Нейтральные обитатели сказочной страны, самая обширная фракция в игре, больше всего ценят свою независимость, но не прочь сразиться на стороне того полководца, который предложит более интересные условия. Интересные представители: Морские волки, Огненные дракончики, Древние медведи, Злобоглазы и Звероглазы (просьба не путать, они страшно обижаются!).

не слишком представленный на Западе и очень популярный на Востоке. Покосившаяся вывеска «King's Bounty» для этого проекта подходит просто идеально, тем более что разработчики отреставрировали ее до самоварного блеска.

ПОКОЙ НАМ ТОЛЬКО СНИТСЯ...

Боевая система отточена годами тестирования, и это заметно даже в мелочах. Хронометраж перемещения армий и специальных эффектов выверен с точностью до миллисекунды – мне ни разу даже в голову не пришло нажать escape или поколдовать в настройках. Впрочем, ТАКИЕ специальные эффекты просто грех пропускать: каждый раз, когда герой тестирует на поле брани новое заклинание, ты чувствуешь приступы абсолютного восторга: с какой чудовищной мощью, с каким неподражаемым звоном эти ледяные глыбы захватывают несносных пиратов в плен! А когда тебе наконец выдают Шкатулку ярости и ты начинаешь понемногу проникать в секреты магии Духов – на игровой доске разворачивается представление эпического масштаба! К сожалению, мое впечатление уже испорчено предварительными показами. Я завидую новичку, который впервые попробует на противнике Разящий меч или Адский косяк. Кстати, не стоит злоупотреблять последним.

Сложность битв очень зависит от соотношения сил на доске и магических способностей главного героя. Игра дает возможность оценить силу отряда до вступления в бой, «очень сильный» обещает гарантированную победу, а вот «непобедимый» и «смертоносный» лучше обходить стороной, пока ты не научился как следует местным тактическим премудростям. Герой лично не принимает участия в битве, но без его магии и бонусов к атаке/защите играть было бы невозможно. Случайный рельеф местности и всевозможные сюрпризы на поле боя, начиная с сундуков с приличной суммой денег (кто первый добежал, тот молодец) и заканчивая Алтарем молний, который бьет электрото-



Периодически игра подбрасывает задачки-головоломки, которые невозможно пройти грубой силой – победа ждет лишь тех, кто освоил игровую механику King's Bounty.

ШКОЛЫ МАГИИ

МАГИЯ ПОРЯДКА

Магия высшего, божественного происхождения, позволяет исцелять, защищать и наделять войска мистическими возможностями. Впрочем, не спеши переворачивать страницу – в арсенале Магии порядка найдутся и атакующие заклинания сокрушительной силы.

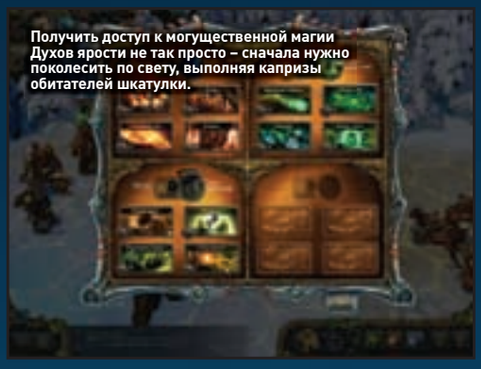
МАГИЯ ИСКАЖЕНИЯ

Исключительно полезная в быту школа содержит заклинания, изменяющие привычное состояние окружающих объектов. Магия искажения изменяет окружающий мир до неузнаваемости, творит иллюзии, действует на разум – усиливает союзников и ослабляет врагов.

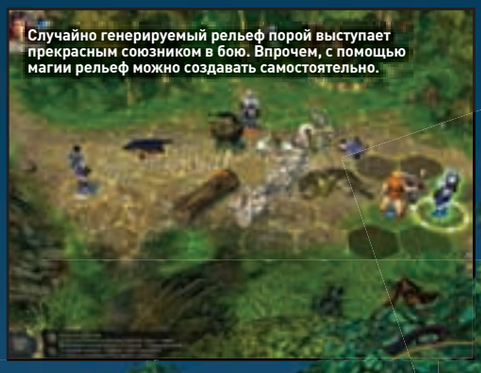
МАГИЯ ХАОСА

Прекрасный выбор боевого мага – около 20 заклинаний, способных ослабить, уничтожить, разрушить или истребить живые и уже умершие организмы всеми возможными способами. Пожалуйста, будь осторожнее.

Ролевая система очень проста и не вызывает вопросов – игра вообще осваивается за несколько минут. Обрати внимание на супругу Билла Гилберта с заполненными слотами детей. «Суетливый и отчаянно кусающийся малыш Джон» увеличивает Ярость папаши на целых 10 пунктов!



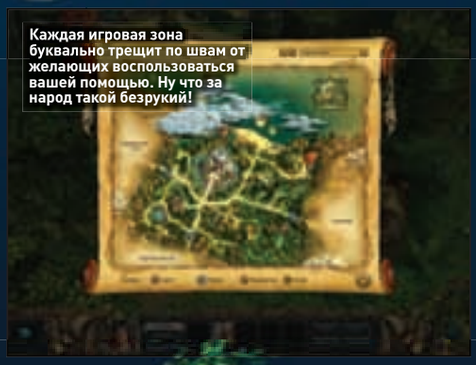
Получить доступ к могущественной магии Духов ярости не так просто – сначала нужно поколесить по свету, выполняя капризы обитателей шкатулки.



Случайно генерируемый рельеф порой выступает прекрасным союзником в бою. Впрочем, с помощью магии рельеф можно создавать самостоятельно.

НА КОВЕР!

Частные пляжи закрыты для доступа с берега – чтобы попасть в по-настоящему заповедные места, нужно обзавестись лодкой. А для путешествия между континентами предназначены гномьи дирижабли.



Каждая игровая зона буквально трещит по швам от желающих воспользоваться вашей помощью. Ну что за народ такой безрукий!

ком случайных прохожих, добавляют интриги происходящему. Уже в середине игры выбор кандидатов в армию переходит все разумные пределы – чего-чего, а агрессивной живности в King's Bounty предостаточно. Изучение специальных умений и взаимной сочетаемости этих монстров, поиск «играющего» состава армии для взятия особо сложных героев и боссов, поддержка «тяжелой магической артиллерии» – это душа King's Bounty. Если ты не любишь думать, а играть в «Легенду о рыцаре» хочется – есть прекрасное решение: уровень сложности «легкий». Сундуки в окрестных подземельях сразу распухают от золота, армии нечисти становятся скромнее, однако некоторый вызов остается – попытка сунуться в новые зоны без должной подготовки все так же заканчивается визитом к терапевту. Победить превосходящие силы соперника возможно, и каждая такая победа доставляет исключительное удовольствие. Мне понравилось играть магом – в определенных случаях имеет смысл использовать рельеф и всякие искусственные заграждения, чтобы сдержать атаку врага, «размачивая» его ковровым магическим бомбометанием и прочей артиллерией. Магии на поле боя много, причем соперник использует ее очень активно, например, при столкновении с оборотнями моим солдатам приходилось большую часть времени в ужасе бегать по игровой доске, не реагируя на приказы.

СНОВА И СНОВА

Каждый раз, когда ты нажимаешь кнопку «Новая игра», мир King's Bounty создается заново. Игра выкапывает все ненайденные сокровища, перемешивает их и закапывает снова – уже в другие места. Меняет ассортимент магазинов и комплектацию армий в заброшенных замках. Я начинал играть три раза, экспериментируя с классами и меняя уровни сложности. Хитросплетенное дерево умений с тремя ветвями (сила, дух и магия) требует особенного внимания после каждого level up – куда вложить драгоценные руны? Три магические школы таят в себе 20 заклинаний каждая, но в магический ежедневник поместится только несколько штук. Какие выбрать? Фауна King's Bounty насчитывает почти 100 видов – кого брать в свою армию на этот раз? А эта ваша Шкатулка ярости – вообще один большой знак вопроса. Разработчики с большой неохотой прервали творческий процесс и отвлеклись на выпуск финальной версии игры. Не нужно быть пророком, чтобы увидеть многоточие вместо точки – продолжение следует, вне всяких сомнений. И пусть. Гусаров и его команда – одни из самых интересных разработчиков на постсоветском пространстве, в их игре за богато декорированным фасадом, под громкой вывеской есть главное – жизнь. То тут, то там прорывается фирменное, знакомое по «Космическим рейнджерам» гусаровское простодушие – товар в наши циничные времена бесценный. Кстати, некоторые места в King's Bounty говорят о том, что трава, которую курили разработчики во время создания «Космических рейнджеров», еще не закончилась: «В King's Bounty вы можете жениться! Жена дает четыре слота под предметы и бонусы герою и его армии. У разных жен слоты и бонусы отличаются». У нас есть только один способ узнать, чем слоты местных жен отличаются от бонусов. До встречи на просторах Эндории, кадет. **PG**

Чтобы использовать «живой предмет», нужно сначала усмирить его обитателей. Дело это опасное, живым можно из предмета не вернуться.

ВЫ УСЛЫШАЛИ ОТГОЛОСКИ ДАЛЕКОЙ БИТВЫ, И КАЗАЛОСЬ, ЧТО ЗВУКИ ПРЕОДОЛЕВАЮТ НЕ РАССТОЯНИЕ, А ВРЕМЯ... КОГДА НАВАЖДЕНИЕ УШЛО, ВЫ ПОНЯЛИ, ЧТО ТЕПЕРЬ СПОСОБНЫ НАКАПЛИВАТЬ БОЛЬШЕ ЯРОСТИ!

«Волчий вой» заставляет большую часть армии в ужасе носиться по игровой доске чуть ли не все сражение. Интересно, может, PVP-сережку какую задействовать или, того... will of forsaken?

С играми как с рок-группами: появляются на свет, обзаводятся аудиторией, добиваются мировой известности (или через пару лет оказываются никому не нужными – чем не вариант?). Есть игры – Rolling Stones вроде Doom или Halo как у них культовый статус, и фэны всегда будут покупать новые диски. А есть игры – группы одного хита: промелькнули и исчезли (типа Nox или Rune). У каждого игрового сериала, как и у любой рок-группы, случаются всплески популярности и спады интереса. Скажем, Tomb Raider Chronicles и Tomb Raider: The Angel of Darkness едва не поставили крест на карьере Лары Крофт. Спасибо американцам из Crystal Dynamics, удачно возродившим франчайз. Спасибо Ubisoft, подарившей вторую молодость одному безымянному персидскому принцу. Спасибо Nival за пятых

ТЕКСТ:
ИВАН ГУСЕВ

ОПЕРАЦИЯ «РЕАНИМАЦИЯ»

КТО И ЗАЧЕМ ПЕРЕПЕВАЕТ СТАРЫЕ ИГРЫ НА НОВЫЙ ЛАД?

«Героев» – нам их правда не хватало. Guns N' Roses с 1994 года записывает альбом-долгострой Chinese Democracy – дольше, чем длится разработка Duke Nukem Forever. А вот Led Zeppelin недавно воссоединилась после 30 лет молчания и дала чумовой концерт. Фил Коллинз вернулся в Genesis, сейчас старички собирают аншлаги на футбольных аренах. Тем временем Bethesda Softworks доделывает Fallout 3 – продолжение, которого мы ждали почти 10 лет. Права на разные сериалы постоянно кочуют от издателя к издателю. Интеллектуальная собственность ценится дорого, и как только в какой-нибудь компании дебет перестает сходиться с кредитом, на продажу выставляются IP всех мастей. Стоило издательству Interplay попрощаться с финансовым благополучием – на дверях офиса компании повесили табличку «Распродажа». Сельский шутер Redneck Rampage тут же ушел к Vivendi Games за 300 тысяч долларов. А когда обанкротилась Acclaim Entertainment, чтобы погасить 100-миллионные долги, в Нью-Йорке провели аукцион. Студия Crave Entertainment предложила 120 тысяч долларов за права на гоночные серии Dave Mirra Freestyle BMX и ATV Quad Power Racing. С молотка ушли довольно популярные в свое время футуристические гонки Extreme G и экшен Rise of the Robots. Наша родная «1С» в последнее время стала покупать имена для своих новых проектов. Так их проще продвигать на Запад, да и отечественные геймеры уважением проникаются. Дескать, надо же, какую торговую марку заполучили, молодцы! Разумеется, никто не стал бы тратить деньги, если бы не намеревался впоследствии «отбить» их. А значит, рано прощаться со «старьем». Сегодня в разработке находится как минимум дюжина игр, принадлежащих славным, но ныне подзабытым сериалам. Наш журнал отобрал наиболее интересные примеры. Кроме того, мы предположили, каких громких анонсов следует ожидать в ближайшее время (читай врезки!). Стопроцентной гарантии, правда, не даем, однако наш прогноз определенно близок к истине.

ALONE IN THE DARK

В ТЕМНОЙ-ТЕМНОЙ КОМНАТЕ

Alone in the Dark была выпущена в 1992 году компанией Infogrames и по праву считается первой игрой в жанре survival horror, появившейся на PC. Не будь ее, «темняшечки», кто знает, может быть, Resident Evil и Silent Hill так и не появились бы на свет.

Действие Alone in the Dark разворачивается в 1925 году. Художник Джереми Хартвуд повесился в своем особняке. Если честно, никто особо не удивился – все в округе знали, что в том жутковатом доме обитают привидения и всякая бяка. Особняк пустовал некоторое время, пока торговец антиквариатом не попросил частного детектива Эдварда Карнби прогуляться туда и проверить, на месте ли старинное пианино. Как только сыщик оказался внутри, дверь тут же наглухо захлопнулась, а вскоре отовсюду полезли зомби и другие монстры. Карнби, конечно, молодец – он один из немногих героев игр, способных победить нежить голыми руками (впрочем, постепенно арсенал пополняется огнестрельным оружием, кухонными ножами и даже мечами), но в том-то и дело: в Alone in the Dark нет смысла лезть в драку. Многих врагов вообще нельзя убить! Приходится расправляться с нечистью, решая занятные головоломки и постепенно выясняя, чего же так боялся художник Хартвуд, если смерть показалась ему милее участи, уготованной злым домом с приколами.

Alone in the Dark породила три сиквела, последний из которых – The New Nightmare – действительно оказался полным кошмаром. Сейчас реанимацией серии занята французская Eden Games. Скриншоты и видеопревью внушают оптимизм, хотя, конечно, от скепсиса избавиться нелегко. Все-таки Eden Games ранее специализировалась на гоночных играх (V-Rally, Need for Speed: Porsche Unleashed, Test Drive Unlimited). Сдюжит ли?

JAGGED ALLIANCE

СЕРИЯ, ПРИНОСЯЩАЯ НЕСЧАСТЬЯ

Сериал Jagged Alliance – проклятое сокровище. Первую часть его разработала небольшая команда Madlab Software. В 1994 году компания Sir-tech Software издала Jagged Alliance. Пошаговая стратегия, где ты при помощи разношерстных, но не лишенных мрачного обаяния наемников брал под свой контроль остров Метавира, удостоилась крайне лестных отзывов критиков. Игра быстро обзавелась армией верных поклонников, которые по достоинству оценили простор тактической мысли, обширность арсенала и искрометный черный юмор. Игра о суровых буднях наемников-головорезов породила сиквел (ах, Арулько, Арулько), но не озолотила ни разработчиков, ни издателя – те обанкротились.

В 2002 году канадская Strategy First выкупила права на серию. Спустя два года прозвучал громкий анонс: русская MiST Land South (ныне – GFI Russia) будет разрабатывать Jagged Alliance 3D (трехмерный ремейк JA2) и Jagged Alliance 3 (полноценный сиквел). Предполагалось, что отечественная студия побыстрому сварганит Jagged Alliance 3D и тем самым напомнит геймерам о славном сериале. Однако разработка затянулась, и в конце концов Strategy First разорвала все отношения с GFI. Правда, вскоре канадская компания завела себе новых друзей в России. Создание Jagged Alliance 3 поручено «Акелле» и студии F3games. Будем надеяться, что им с JA повезет больше, чем предшественникам.

DEATHTRACK

КАКОЙ ЖЕ РУССКИЙ НЕ ЛЮБИТ

Мало кто из нынешних геймеров играл в оригинальную Deathtrack. Оно и не удивительно – эта гоночная аркада от первого лица была выпущена компанией Activision почти два десятилетия назад, в 1989 году. Современники прозвали ее «Безумным Максом на колесах» – в честь культовой австралийской кинотрилогии о воине дорог. Действие игры разворачивалось в постапокалиптической Америке, победить в заезде можно было двумя способами: финишировать первым либо остаться единственным на трассе, кто способен двигаться вперед. В помощь гонщику выдавался знатный боекомплект: пулеметы, мины, ракеты. Короче, тебе всегда было чем зафигачить в бампер сопернику.

Deathtrack трудно назвать идеальной игрой. Недостатков хватало: трассы походили одна на другую, музыки не было вообще и, самое главное, искусственный интеллект хромал на оба полушария. Противники охотно подставлялись под пули, а сами медлили с атаками. Впрочем, все это чепуха – играть было просто и весело. Так что фирма «1С» поступила очень мудро, когда затеяла разработку «Death Track: Возрождение». Западная публика поначалу приняла игру за сиквел Death Track Racing (2000 год), но потом недоразумение устранили. А игра у воронежской SkyFallen Entertainment получилась неплохая: с чахлым сюжетом и без мультиплеера, зато с отменными трассами и сумасшедшим драйвом.

DIABLO XXI ВЕКА

Blizzard Entertainment вот-вот должна разродиться Diablo 3. Несколько лет назад игра уже находилась в разработке, но проект закрыли, поскольку взыскательных боссов компании не удовлетворило его качество. Однако время идет, и, по слухам, Blizzard наконец-то готова представить публике Diablo XXI века. Возможно, это даже будет онлайновая ролевка, хотя мы, честно говоря, сомневаемся. А еще поговаривают, что киностудия Legendary Pictures («300 спартанцев») собирается снимать фильм по мотивам Diablo. Премьеру хотят приурочить аккурат к выходу Diablo 3.

ПОШАГОВАЯ КЛАССИФИКАЦИЯ

Выбор класса в Tabula Rasa происходит практически на протяжении всей игры. Все начинают с чистого листа – рекрутом без особых навыков и с базовыми параметрами. На пятом уровне появляется первая развилка – soldier (солдат) и specialist (специалист). Далее дерево разветвляется еще несколько раз. На следующем уровне солдатам предстоит выбирать из commandos и ranger, таким образом определив, где они предпочитают сражаться – на первой линии или подальше. Рейнджеры традиционно более уязвимы, но наносят больший урон. На четвертом уровне коммандосу предлагают выбрать из grenadier (гренадер) и guardian (страж), то есть принять окончательное решение, кем он хочет стать: чистым «танком» или все-таки просто устойчивым бойцом первой линии. Рейнджеру предстоит сделать выбор между sniper (снайпером) и spy (шпионом). Sniper наносит самый большой урон одной цели на большом расстоянии, а шпион может пробраться в стан врага, став невидимым или замаскировавшись с помощью полиморфа. Дерево специалиста разделяется на sapper (сапер) – мастер на все руки, умеет чинить и ломать технику, устанавливать и использовать сложные бомбы и biotechnical (биотехнолог) – усиливает друзей и ослабляет врагов, проявляет зачатки лекарских навыков. Далее саперу предлагают углубить специализацию либо в области взрывных устройств и стать demolitionist (уничтожитель), либо в области работы с техникой и стать engineer (инженер). Инженер обладает уникальной способностью создавать роботов и защитные экраны из деталей, которые он добывает на поле боя, а уничтожитель способен наносить огромный урон нескольким врагам одновременно. Биотехнолог может стать медиком, специализированным целителем или exobiologist (экзобиологом), способным воскрешать врагов в виде своеобразных зомби и даже подчинять своей воле живых противников.

LEISURE SUIT LARRY
ЕСЛИ ОЧЕНЬ ЗАХОТЕТЬ

Великий пересмешник Эл Лоуи (Al Lowe) придумал Leisure Suit Larry после того, как поиграл в SoftPorn, адвенчуру начала 80-х про соблазнение трех лас-вегасских красоток. «Да я запросто сделаю лучше!» – заявил Эл и за три месяца сварганил Leisure Suit Larry In the Land of the Lounge Lizards. Сначала игра продавалась из рук вон плохо – за первый месяц купили всего 4 тысячи экземпляров. Но потихоньку геймеры ее распробовали, и к концу 1987 года квест взял планку в 750 тысяч. По тем временам мегахит!

Сюжеты игр о Ларри всегда были просты. В первой части все начиналось в тихий субботний вечер, когда 40-летний простофиля Лаффер решил наконец-то потерять девственность. Впрочем, в Leisure Suit Larry играли не ради клубнички. Куда больше геймерам нравился ядреный юмор Лоуи. Например: «В чем разница между террористами и беременными женщинами? С террористами можно вести переговоры!» А вот еще одна шуточка: «Чем суши отличается от куннилингуса? К суши подают рис!»

Увы, в конце 90-х квесты вышли из моды, и восьмую часть Leisure Suit Larry решили не делать. Воскресить сериал впервые попробовали в 2004 году. Студия High Voltage Software изготовила сборник мини-игр под названием Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude. В ней был не самый плохой сценарий (местами даже смешной), но в целом – не то. Сейчас за Leisure Suit Larry взялись создатели Worms – компания Team 17. В главной роли – племянник Лаффера Ларри Лавэйдж, место действия – киностудия, жанр – комедийная аркада. Что-то подсказывает: ничего путного из всей этой затеи не выйдет.

FALLOUT
НАШЕ ВСЕ

Fallout – это современная классика. В нее охотно играют и сейчас, и плевать на разрешение 640x480 и 256 цветов. Люди многим готовы пожертвовать ради путешествия в удивительный постапокалиптический мир, где смешались Америка 50-х годов и компьютеры, люди и мутанты, юмор и философия. Ядерная война загнала человека глубоко под землю, в бетонные убежища. И никто, собственно, не собирался на поверхность, пока не сломался фильтр для очистки воды. А там, на поверхности, такое! Банды, дикари и двухголовые коровы…

Основой геймплея Fallout стала система S.P.E.C.I.A.L. Аббревиатура составлена из названий основных характеристик героя: Strength (сила), Perception (восприятие), Endurance (выносливость), Charisma (обаяние), Intelligence (интеллект), Agilty (ловкость) и Luck (удача). Прокачай хорошенько харизму – и сможешь полюбовно разрешить самый жаркий спор. Вообще, в Fallout царит невероятная свобода: игра не наказывает тебя за жестокость и не поощряет за хорошее поведение. Поступай как знаешь.

Несмотря на культовый статус, обеим Fallout до продаж Diablo как до солнца. И все-таки компания Bethesda Softworks, хорошо знакомая тебе по The Elder Scrolls, решила рискнуть и летом 2004 года купила права на разработку и издание Fallout 3, 4 и 5. За каждую из частей продавцу – издательству Interplay – заплатили по миллиону долларов. Пока геймеры ждут осеннего релиза Fallout 3, во всем мире переиздаются первые две части этой культовой RPG. Сейчас «Фол» куда известнее, чем 10 лет назад.

DEUS EX

КИБЕРПАНКИ НАШЕГО ВРЕМЕНИ

Ролевой киберпанк-экшен Deus Ex был почти единогласно признан лучшей игрой 2000 года. И совершенно заслуженно – разработка компании Ion Storm впечатляла сложно выстроенным сюжетом, разнообразием развития персонажа и нелинейностью прохождения. Любое задание можно было выполнить минимум двумя способами, причем в ходе миссии наблюдался еще десяток ситуаций, когда надо подумать, как поступить. К примеру, отель захвачен террористами. Можно вломиться через главный вход – примитивно, но при определенной сноровке выживешь. Однако разумнее добраться до пожарной лестницы и уж по ней проникнуть в здание. Заговоры, импланты, террористы и эпидемии – определенно в Deus Ex было интересно жить и наблюдать за происходящим. К сожалению, сиквел получился слабее. Ion Storm доживала последние дни, и Deus Ex: Invisible War доделывали впопыхах. В ноябре 2004 года из компании ушел Уоррен Спектор (Warren Spector), «папа» Deus Ex, а спустя пару месяцев заявление об увольнении подал и главный продюсер Deus Ex 2 Харви Смит (Harvey Smith). К счастью, британское издательство Eidos Interactive решило не ставить крест на сериале. Разработкой третьей части сейчас занята новая студия – Eidos Montreal. Игра выйдет не раньше 2009 года. По слухам, нас ждет приквел, в котором будет рассказана предыстория мрачного мира Deus Ex. События первой части, напомним, разворачивались в 50-х годах XXI века…

Разработкой третьей части сейчас занята Eidos Montreal. Игра выйдет не раньше 2009 года. По слухам, нас ждет приквел, в котором будет рассказана предыстория мрачного мира Deus Ex.

НАЗЛО ТРАНСФОРМЕРАМ

В прошлом году Microsoft закрыла принадлежащую ей студию FASA. Многие посчитали, что пора прощаться и с популярным сериалом о гигантских боевых роботах MechWarrior. К счастью, эти многие ошибались. Бывший глава FASA Джордан Вайсман (Jordan Weisman) отыскал инвесторов и открыл новую компанию – Smith & Tinker. Часть денег, выданных на развитие, он потратил на покупку у Microsoft прав на создание MechWarrior-игр. Этот сериал принес признание FASA, он поможет и новой студии. Тем более что MechWarrior 4 вышла еще в 2002 году и фэны здорово соскучились.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT
КРАСНАЯ КЛОУНАДА

Command & Conquer попала в книгу рекордов Гиннесса как самый популярный сериал стратегий в реальном времени – продано больше 30 миллионов экземпляров игр. Предысторию войн за тиберий можно узнать из сюжетного ответвления Command & Conquer: Red Alert, которое Westwood Studios отправила на прилавки магазинов в 1996 году.

Как оказалось, всему виной Альберт Эйнштейн. Якобы лауреат Нобелевской премии по заказу американского правительства работал над машиной времени. И преуспел. Тогда он перенесся в 1924 год, отыскал Гитлера и весьма оригинальным способом прикончил будущего фюрера. Затем Эйнштейн вернулся обратно в 1949 год и узнал, что успешно выполнил свою миссию – Второй мировой войны никогда не было. Увы, место Гитлера в истории занял Иосиф Сталин. Советский генсек под влиянием советника Кейна развязал войну с мировым капитализмом.

В играх серии Red Alert разработчики вдоволь поглумились над клише холодной войны. Здесь все доведено до абсурда: заводы украшены золотыми куполами, повсюду серпы с молотами, в атаку идут сумасшедшие взрывники и телепаты, в небе парят боевые дирижабли, доступ к ядерному оружию почти свободный. Самая действенная тактика победы – раш: по-быстрому развил базу, наклепал тяжелых танков и смел противника ко всем чертям… Бред? Бред! Но игралось на пять с плюсом – не оторвешься. И мы очень рады, что Electronic Arts наконец-то соблаговолила анонсировать третью часть. Westwood Studios, правда, давно уже нет, но, надеемся, лос-анджелесский отдел EA не подведет. Осилил же он Command & Conquer 3: Tiberium Wars.

WOLFENSTEIN
ЗАМОК С ЗОМБИ

Многие считают, что приключения бравого солдата Уильяма Блажковича начались в 1992 году, когда вышел шутер Wolfenstein 3D. На самом деле серия родилась еще в 1981 году. В первой игре – Castle Wolfenstein – американский солдат бежал из замка, полного фашистов. Стиль прохождения разительно отличался от того, что в Wolfenstein 3D: поменьше стреляй, получше прячься… Да и никаким 3D (пусть даже псевдо) не пахло, обычный вид сверху. Тем не менее игра имела успех и впоследствии вдохновила Джона Кармака (John Carmack) и id Software на создание ныне культового шутера от первого лица.

Как ты, вероятно, знаешь, Wolfenstein 3D начинается с того, что американец Блажкович бежит из плена. Поначалу он вооружен лишь ножом и пистолетом, но потом обзаводится автоматом и даже ручным пулеметом. Первыми в расход идут сторожевые собаки и охранники, потом пачками отстреливаются зомби (продукт секретного эксперимента нацистов), а под конец игры Блажкович так раздухарился, что поднял руку на самого фюрера. И Гитлер пал – ему не помог даже бронированный костюм.

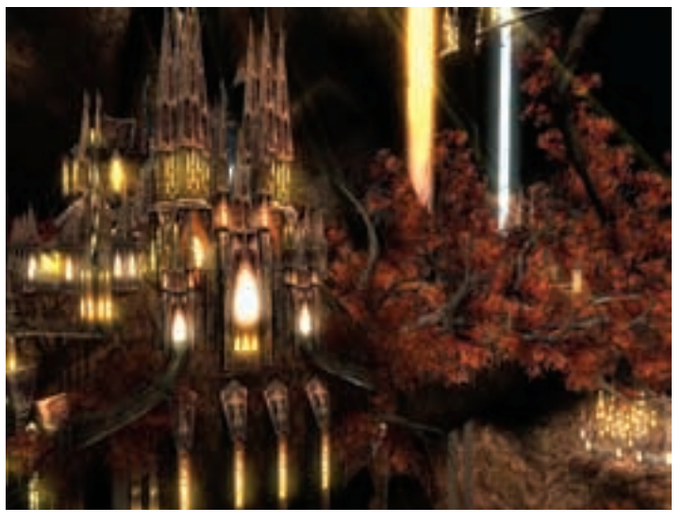
В 2001 году студия Grey Matter под продюсерским надзором id Software выпустила полусиквел, полуремейк «Вульфа» – Return to Castle Wolfenstein. Шутер в считаные недели разошелся миллионным тиражом, однако ожидаемой «добавки» не последовало. Сейчас id продюсирует новую игру в серии. Ее рабочее название Castle Wolfenstein, а создается она студией Raven Software. Концепция не изменилась: нацисты продолжают искать помощи у сверхъестественных сил.

DISCIPLES

ГЕРОИ ПРОТИВ «ГЕРОЕВ»

Сериал пошаговых стратегий Disciples всегда вызывал неоднозначную реакцию. С одной стороны, многие в открытую называют его клоном Heroes of Might & Magic (и с этим трудно спорить, сходство поразительное). С другой, у Disciples каким-то образом образовалась пусть и не слишком многочисленная, но сплоченная армия фэнов, готовых дать в морду любому, кто тявкнет что-то о плагиате. Все-таки мир Невендаар не лишен шарма, а геймплей, пусть и не оригинальный, удовлетворяет запросы поклонников TBS.

Первая Disciples (с подзаголовком Sacred Lands) вышла осенью 1999 года и пугала устаревшей графикой и анимешным стилем. Игра была похожа на HoMM 3, разве что враждующих сторон было четыре: Империя (люди), Горные кланы (гномы), Легионы проклятых (демоны) и Орды нежити (ясно без комментариев) – и различались они сильнее. Герои, артефакты, обустройство замка, наем бойцов – все как положено. Сиквел Disciples 2: Dark Prophecy увидел свет в 2002 году и расширил идеи оригинала – терраморфинг, сложную систему прокачки юнитов и магии. Тиражи обеих игр были неплохими, так что издатель и правовладелец – Strategy First – затеял третью часть. Сначала разработку поручили российской MiST Land South, но компания проектом не занималась и его передали «Акелле» и студии .dat. В Disciples 3: Renaissance рас всего три, другая боевая система и современный движок. Результат российско-канадской дружбы должны отправить в магазины уже этой осенью. **PG**



ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ ДОМОЙ

Студия Relic Entertainment дебютировала в 1999 году замечательной космической стратегией Homeworld. Сиквел получился хуже, и компания переключилась на другие игры. Сегодня она занята двумя сериями: Warhammer 40.000: Dawn of War (поговаривают, вторая часть будет официально представлена со дня на день) и Company of Heroes. Тем не менее не забыта и Homeworld. Издательство THQ, которому Relic принадлежит с 2004 года, пару лет назад выкупило права у Vivendi Games. Наверняка не для коллекции. Похоже, анонса Homeworld 3 можно ждать в любую минуту.

X-COM В ХОРОШИХ РУКАХ

Права на многострадальную фантастическую серию X-COM с 2005 года принадлежат издательству Take-Two Interactive. Компания пока не заявляла о намерении сделать новую тактическую стратегию со старым славным именем. Однако с веб-сайта юридической конторы Fierst, Pucci & Kane ускользнула информация, что очередной X-COM уже находится в разработке и заняты им ее клиенты – создатели BioShock. Кен Левин (Ken Levine), главный идеолог студии 2K Boston, не скрывает любви к X-COM, но о своей следующей, еще не анонсированной игре пока помалкивает. Скрести пальцы на удачу!

STAR

ВСЕПОЖИРАЮЩИЙ РОЙ ЗЕРГОВ

ТЕКСТ:
АЛЕКСАНДР ТРИФОНОВ

CRAFT 2

Зерги – мастера засад благодаря способности зарываться под землю.

НЕСКОЛЬКО КАРТ, ТРИ ДЕСЯТКА КОМПЬЮТЕРОВ И СТОЛЬКО ЧАСОВ СЕТЕВЫХ СРАЖЕНИЙ, СКОЛЬКО ВЫДЕРЖИШЬ.

Ирвин (или, как его называют местные, Арвайн), Калифорния, в 2005 году официально был признан самым безопасным городом США и с тех пор удерживает этот титул. Плод трудов одноименной риелторской компании, череда стерильных беленьких домиков в часе езды от Лос-Анджелеса, окруженных бесконечными шоссе. Безликие кварталы с одним и тем же числом улиц, с одинаковым набором учреждений в каждом: церквями, школами, больницами, библиотеками, торговыми центрами – горячечный бред архитектора, переигравшего в SimCity, воплощенный в стекле и бетоне. До работы жители добираются исключительно на машинах, и в разгар офисного дня город напоминает декорации к новому ужастику об апокалипсисе: ни людей, ни автомобилей, только палящее солнце и опрятно подстриженные газоны.
Жить и трудиться в данном корпоративном чистилище и не сойти с ума от скуки… Для этого нужно очень любить свою работу. Тем не менее у Blizzard Entertainment нет отбоя от желающих попасть в легендарную студию. Способствуют этому вну-

Терраны штурмуют базу зергов, но преимущество явно не на их стороне.

шительный послужной список хитов с миллионными продажами, слава компании, не выпустившей ни одного неудачного проекта, многолетнее владычество каждой новой игры в своем жанре…

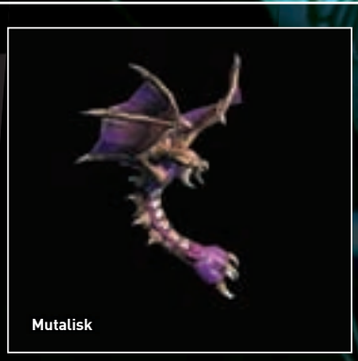
Выпускать стопроцентно успешные игры и тратить на их разработку столько времени, сколько понадобится, – вот политика компании. Она имеет не только плюсы, но и минусы. Если обобщить настроение на форумах в ожидании каждого проекта, наиболее точно его можно выразить так: «Когда же она уже выйдет?»

То же и со второй StarCraft – сначала неясные слухи, потом четкие подозрения и наконец официальный анонс. Но… Прошел уже почти год, а продолжение культовой RTS лишь в стадии альфы, дата выхода ее до сих пор не называется.

В марте журналистов из разных стран собрали в офисе Blizzard, чтобы представить наконец зергов, но главное – дать представителям прессы поиграть в мультиплеер за каждую расу, уже со всеми юнитами, строениями и способностями. Никаких новых подробностей об одиночной кампании, сюжете или персонажах: несколько карт, три десятка компьютеров и столько часов сетевых сражений, сколько выдержишь.

Когда StarCraft вышла в 1998 году, киберспорт – по крайней мере стратегическое его ответвление – находился в зачаточном состоянии: просто не было настолько сбалансированных RTS, чтобы, как в шахматах, противники находились в одинаковых условиях и исход поединка зависел исключительно от их мастерства. После выхода Brood War и бесконечных патчей прогеймеры получили игру, выверенную до мелочей. И это действительно было прорывом. Рождались совершенно безумные тактики, которые позволяли изобретателю неделю выигрывать, но потом и для новинки придумывали противоядие, пока в итоге все не свелось к набору приемов, подходящих для определенных ситуаций.

Если наблюдать за дуэлью профессионалов, то все их действия укладываются в ту или иную схему: побеждает тот, кто быстрее проанализирует поступки врага и перестроит свое развитие в соответствии


Mutalisk

Infestor

Ultralisk

Lurker

Hydralysk

КОНСЕРВАТИЗМ ВО ВСЕМ – ПРИНЦИПИАЛЬНЫЙ ПОДХОД СОЗДАТЕЛЕЙ.

с ними. Нужно иметь стальные нервы, быстро соображать и делать все четко и без суеты, помня при этом несколько десятков горячих клавиш и совершая по три сотни кликов мышью в минуту. Матч киберспорстменов благодаря внутреннему изяществу и «смертоносному» очарованию отличается от возни с AI в сингле, как турнир по таэквондо от пьяной драки. Наверное, поэтому StarCraft так популярна в Корее, где самосовершенствование и воспитание духа очень важны, как и во всех азиатских культурах.

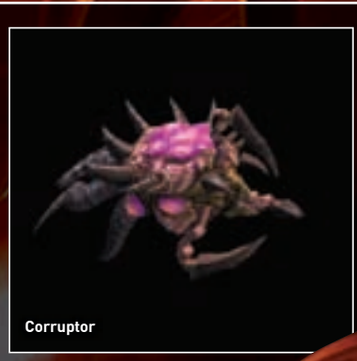
Но далеко не каждый способен потратить полжизни на изучение боевых искусств, и современный игрок совсем не тот, что 10 лет назад. Он избалован консолями нового поколения, RTS без сбора ресурсов и строительства и онлайновыми пожирателями времени во главе с World of Warcraft: простыми и доступными развлечениями на пару часов в день. StarCraft 2 на этом фоне выглядит замшелым мастодонтом, игнорирующим все произошедшие в игровой индустрии и жанре стратегий в реальном времени перемены. Этакий осколок прошлого, не считающийся ни с какими новомодными веяниями; неандерталец, замерзший в глыбе льда и оттаявший под солнцем современной Калифорнии.

Долгое время по Сети гуляли домыслы о четвертой расе. На прямой вопрос о ней главный дизайнер ответил, что они и правда много размышляли на эту тему, но решили сосредоточиться на более глубокой проработке существующих рас. Думали, что появятся герои, как в Warcraft 3, но в Blizzard посчитали, что с ними микроменеджмент станет слишком утомительным, и оставили только сверхмощных юнитов вроде корабля-матки протоссов и королевы зергов. И даже обретенная трехмерность, по сути, ничего не дает, поскольку камера висит в такой точке, чтобы создать иллюзию «все как было».

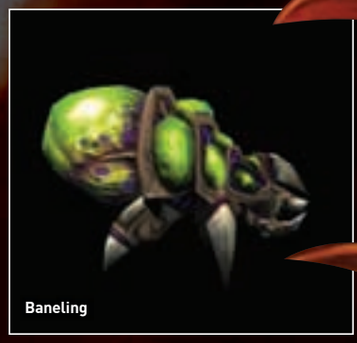
После первых новостей и роликов можно было слышать такие отзывы: «Изменений, конечно, немного, но кампанию нелинейную обещают, да и наверняка пару сюрпризов в рукаве держат». После нескольких часов, проведенных в мультиплеере, подобные надежды развеиваются: консерватизм во всем – принципиальный подход создателей.

Queen

Zerling


Corruptor

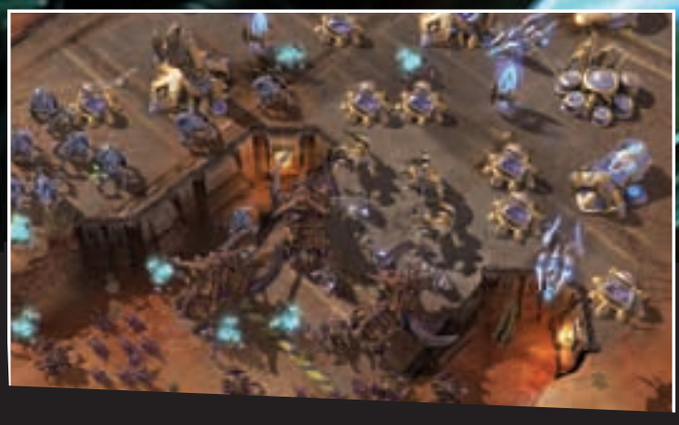
Overlord


Baneling

Контратака Роя. Но люди хорошо подготовились

Вместе с тем каждая сторона получила достаточно новых способностей, чтобы в корне поменять тактику: учиться воевать придется по новой, и наверняка пройдет несколько месяцев после релиза, прежде чем профессионалы освоят все трюки.

Взять тех же зергов, ради представления которых собирали журналистов: развитие биологической расы принципиально не изменилось: есть инкубатор, непрестанно плодящий личинок, те окукливаются и превращаются либо в боевых существ, либо в безобидных дронов, которые собирают ресурсы или становятся новыми «зданиями». Строительство возможно только на зараженной крипом-слизью земле; чем больше стая, тем больше нужно оверлордов – летающих тварей, управляющих коллективным разумом роя. Главные изменения начинаются с мелочей. Так, те же оверлорды раньше были совсем бесполезными – медленными и беззащитными. Теперь они умеют заражать скопления ресурсов, чтобы противник не мог какое-то время их собирать, или создавать и поддерживать пятно крипа – например, чтобы поставить инкубатор прямо возле вражеской базы. Или можно превратить его в overseer с большей зоной обзора и умением обнаруживать стелс-юнитов и закопавших-



ГИДРАЛИСКИ, УЛЬТРАЛИСКИ, МУТАЛИСКИ, ГАРДИАНЫ И ЛЮРКЕРЫ ОСТАЛИСЬ ТАКИМИ ЖЕ, КАКИМИ БЫЛИ.

ся «не наших» зергов. Из зерлинга, как показывали еще в самых первых роликах, можно сделать baneling – юнита-камикадзе; гидралиски, ультралиски, муталиски, гардианы и люркеры остались такими же, какими были.

Все новички вполне вписываются в общую «линию партии» как мерзопакостным видом, так и умениями. Таракан-roach восстанавливает здоровье со страшной скоростью: прибить его можно только прямым попаданием из танкового орудия или сконцентрированным огнем пары десятков морпехов (разработчики любят приводить его как пример опаснейшего юнита при грамотном контроле: напасть, загрызть, зарыться под землю, где регенерация еще быстрее, – и тараканы как новенькие). Infestor заражает вражеские здания, а corruptor – летающих юнитов, и те обращаются против владельца; nydus worm роет тоннели, по которым рой пробирается в любую точку карты.

Но главная звезда – это, конечно, королева (если переводить более точно – матка), которая сильно изменилась по сравнению с первой частью. Вырастающая в единичном экземпляре прямо в инкубаторе, она становится сильнейшим его защитником, и все ее способности предназначены для обороны базы: распространение крипа, откладывание яиц, из которых при приближении противника вылупляются тучи мелких тварей, заражение земли под ногами наступающих врагов, возможность «вылечить» любое здание или превратить его в своеобразную турель. Правда, не все сразу: сперва нужно мутировать ее величество в более крупную и сильную особь, на что тратятся немалые ресурсы.

При этом, как и корабль-матка протоссов, королева вовсе не ультимативное оружие победы и без поддержки гибнет очень быстро; но и потеря не так страшна – уничтожат одну, «родим» другую. Впрочем, если дошло до этого, скорее всего, ты уже проиграл, что я ощутил на собственной шкуре. StarCraft 2 не терпит дилетантства: ты еще только тыкаешь в разноцветные кнопочки и, гукая от умиления, водишь королеву туда-сюда по слизи, а соперник уже приходит в гости с мотопехотной дивизией: ускоренное строительство и отмена ограничения размера отряда позволяют через пару-тройку минут после начала матча обзавестись приличной армией.

Только вот, чтобы сделать это за то же время, что AI, нужно иметь семь глаз и пять рук: так во всяком случае покажется, если ты в 1998 году не просиживал ночами в компьютерных клубах. Довольно показательно, когда на вопрос о серьезных изменениях дизайнер начинает рисовать на доске кружочки со стрелочками, демонстрируя, какие уязвимые места появились в защите базы в связи с вводом новых юнитов, – кажется, разработчики так и остались там, в эпохе российского экономического кризиса.

Это вовсе не так плохо, как можно подумать, слушая мое недовольное ворчание. В Blizzard в курсе современных веяний и играли в Tiberium Wars, World in Conflict и Dawn of War. Но они сознательно не идут на компромиссы и предназначают мультиплеер для тех, кто в него будет играть серьезно (кто сказал – корейцы?), а не просто зайдет в battle.net «погамать». Оригинал стал киберспортивной дисциплиной в силу обстоятельств: продолжение делают таковым намеренно. И надо отдать должное создателям – в отличие от какой-нибудь Unreal Tournament непрофессионалы купят StarCraft 2 ради одиночной кампании, сделанной в лучших традициях студии: с запоминающимися героями, закрученным сюжетом и невероятными роликами. А те из геймеров, кто всерьез заинтересуется сетевыми сражениями, заново откроют для себя игру и, быть может, тоже станут легендарными прогеймерами. Правда, негодяйские разработчики до сих пор скрывают подробности одиночных режимов за протоссов и зергов.

И в этом их дар: миллионам покупателей есть ради чего ждать новое «Звездное ремесло» в любом случае. Ведь Blizzard нас никогда не подводила.

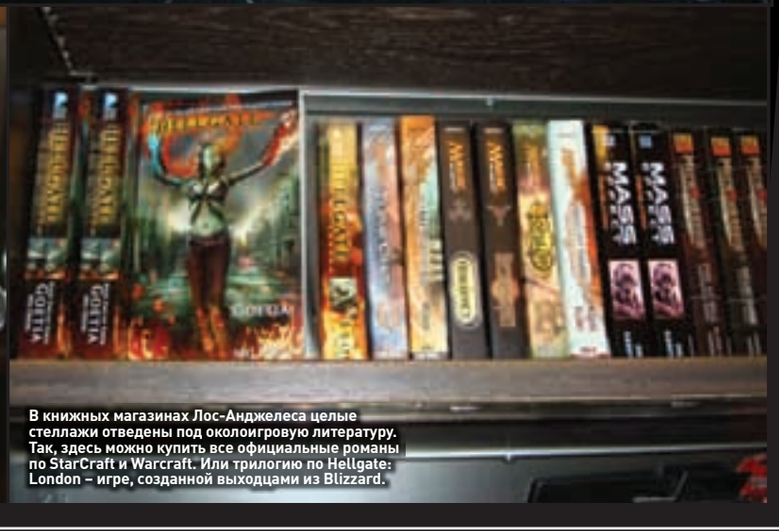
P.S. Благодарим компанию «Софт Клаб» за организацию тура. **PG**

Вот она, святая святых, вход в офис лучшего PC-разработчика планеты.

На первом этаже офиса находится музей с множеством уникальных экспонатов, например с оригинальными набросками к Warcraft 2.

Среди журналистов легко можно было увидеть тех, кто всерьез играл в оригинал: они тут же начинали барабанить по клавиатуре, как заправские пианисты. Благо горячие клавиши остались теми же.

Награды, полученные студией за долгие годы жизни.



В книжных магазинах Лос-Анджелеса целые стеллажи отведены под околоигровую литературу. Так, здесь можно купить все официальные романы по StarCraft и Warcraft. Или трилогию по Hellgate: London – игре, созданной выходцами из Blizzard.

ТЕКСТ: ИВАН ГУСЕВ

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Гор Вербински, режиссер «Пиратов Карибского моря»

За последние семь лет я снял пять фильмов, и у меня совершенно не было времени на игры. Но после выхода третьих «Пиратов» я накупил разных шутеров и… был потрясен. У электронных развлечений огромный потенциал! Я захотел сделать собственную игру. Мне очень понравились Halo 3, BioShock и Gears of War, но мой проект должен получиться иным. О деталях говорить еще рано, я пока обдумываю идеи…

Prototype ничто не угрожает. Пока…

В конце прошлого года компании Activision и Vivendi Games объявили о своем объединении в игровую империю под названием Activision Blizzard. Слияние никак не отразилось на работе создателей World of Warcraft, а вот Sierra Entertainment, другому подразделению Vivendi Games, сейчас приходится несладко. Все новые проекты отправляются боссам Activision на утверждение. Перспективным экшенам Prototype, Brutal Legend и Ghostbusters, похоже, ничего не грозит, но несколько неанонсированных игр Sierra уже отменены.

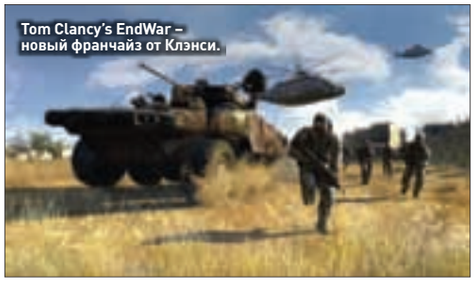
ФАКТ

200

разных

концовок будут в ролевой игре Fallout 3, уверяет продюсер Bethesda Softworks

UBISOFT КУПИЛА КЛЭНСИ С ПОТРОХАМИ



Tom Clancy's EndWar – новый франчайз от Клэнси.

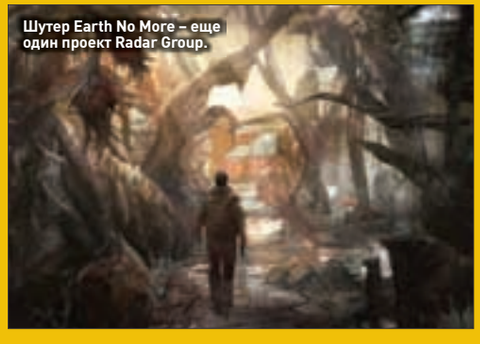
Клэнси положил в карман 100 миллионов долларов.

Вот уже 10 лет французское издательство Ubisoft хорошо зарабатывает на фантазии Тома Клэнси (Tom Clancy). Бывший сотрудник ЦРУ, переквалифицировавшийся в писателя, – бренд, известный во всем мире. Кто-то смотрел «Игры патриотов», другие читали книги о Джеке Райане, нам же, геймерам, по вкусу экшен-серии Tom Clancy's Rainbow Six, Tom Clancy's Splinter Cell и Tom Clancy's Ghost Recon. Однако Ubisoft, похоже, надоело ежегодно выплачивать лицензионные отчисления 61-летнему писателю. Компания пошла на беспрецедентный шаг – она купила бессрочные права на использование имени известнейшего автора триллеров. Теперь Ubisoft может выпускать любые игры под маркой «Том Клэнси», причем абсолютно бесплатно. И никакого контроля! Скажем, захотят французы сделать Сэма Фишера одним из героев Ghost Recon – никто им этого не запретит.

Сенсационная новость вызвала 12-процентный рост стоимости акций Ubisoft. Оно и не удивительно, ведь договор между издательством и американским писателем касается не только сферы электронных развлечений. Компания также может без спроса выпускать книги, фильмы и всякие сувениры по мотивам своих клэнси-игр. Точная сумма сделки не разглашается, однако эксперты склоняются к 100 миллионам долларов. Деньги будут выплачены Тому в течение трех лет.

PREY 2 ПОЯВИЛСЯ НА РАДАРЕ

Дедушка, благослови на Prey 2.



Шутер Earth No More – еще один проект Radar Group.

О том, что шутер Prey 2 находится в разработке, мы узнали еще в 2006 году. Тогда глава компании 3D Realms Скотт Миллер (Scott Miller) поделился радостью: за два месяца с момента релиза Prey взял планку в миллион экземпляров и сиквелу дан зеленый свет. Миллер добавил: поскольку опыт сотрудничества с Human Head Studios над Prey оказался крайне удачным, 3D Realms намерена и дальше продюсировать и финансировать талантливых игроделов.

Как стало ясно сейчас, идея вылилась в создание новой компании – Radar Group. Во главе продюсерской фирмы встал Скотт Миллер. Он и его помощники способствуют разработчикам создавать оригинальные игры и заключать выгодные договоры с издателями и кинокомпаниями. В настоящее время Radar Group продвигает пять проектов. Один из них – Prey 2. Как следует из аннотации на сайте фирмы, чероки Томми был обвинен в том, что он причастен к исчезновению дедушки и подруги. Ему пришлось бежать с Земли, чтобы снова вступить в схватку с инопланетным злом, угрожающим родной планете. Созданием шутера для PC и Xbox 360 занята студия Human Head.

Акелла

OFF ROAD

LAND ROVER

Ford

Хотите посидеть за рулем одного из мощных внедорожников, созданных по лицензии компаний Land Rover или Ford? Тогда Форд Драйв: Off Road – то, что вам нужно! Вас ждут экстремальные погодные условия, опасные маршруты и опытные противники, так и норовящие вырвать победу из ваших рук. Вы примете участие в сложных соревнованиях и докажете всем, кто на самом деле является королем бездорожья!

ГОНКИ

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- 18 автомобилей, созданных по официальной лицензии Ford и Land Rover
- 24 детализированные трассы
- 12 различных гоночных режимов
- Множество скрытых маршрутов на трассе, дающих преимущество над соперниками
- Огромное количество всевозможных бонусов

Empire and the "E" logo, and Xplosiv are trademarks or registered trademarks of Empire Interactive Europe Ltd in the UK, Europe, US and in other countries. Ford Oval and nameplates are registered trademarks owned and licensed by Ford Motor Company. Land Rover, Range Rover and the Land Rover Logo are trademarks owned and licensed by Land Rover © Land Rover 2008. Manufactured by Empire Interactive. All rights reserved. "PlayStation", "PS" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

www.akella.com

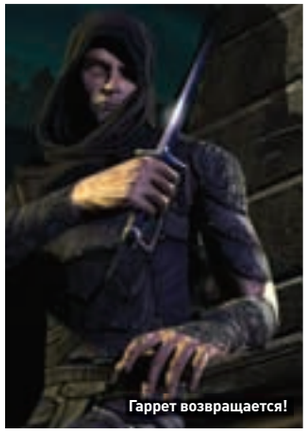
© 2008 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.

Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru.
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@mailbox.ru;
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com;
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru.
Представитель на Украине -"Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс (812) 252-49-65.

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "ХитЗона" и "Настроение"

Capcom уже анонсировала MotoGP 08.

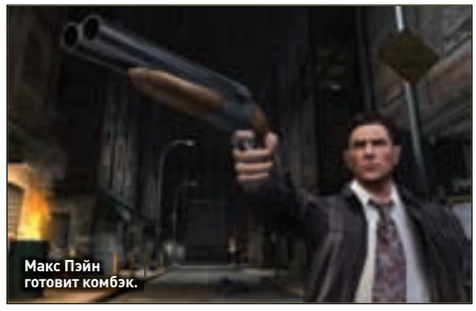
Если ты живо интересуешься перипетиями чемпионата мира по кольцевым мотогонкам Moto Grand Prix и не прочь сам оседлать виртуальный мотоцикл, пляши – на твоей улице праздник. В последние годы с играми под брендом MotoGP творилась полная неразбериха. Сразу три издательства (THQ, Namco и Capcom) выпускали симуляторы по лицензии Moto Grand Prix. К счастью, с недавних пор у серии игр MotoGP один хозяин – Capcom. В течение следующих пяти лет компания будет единолично создавать и выпускать в свет интерактивную версию знаменитого чемпионата мира по мотогонкам. Сумма сделки не разглашается.


Гаррет возвращается!

Поклонники экшен-серии Thief встрепенулись и скрестили пальцы на удачу. Дело в том, что недавно открытая канадская студия Eidos Montreal разместила на своем сайте любопытное сообщение: «Мы нанимаем сотрудников для своего второго AAA-проекта (первый – Deus Ex 3. – *Прим. ред.*). Намекнем: название игры начинается с буквы T». За свою историю компания Eidos выпустила три хитовые T-серии: Tomb Raider, TimeSplitters и Thief. Tomb Raider: Underworld сейчас разрабатывается Crystal Dynamics. Права на TimeSplitters ушли к Electronic Arts. Остается только Thief. Похоже, скоро анонсируют четвертую часть!

ХОДЯТ СЛУХИ

MAX PAYNE 3 ЧЕРЕЗ ГОД?


Макс Пэйн готовит комбэк.

Милена Марковна – кинолюбовь Макса.

Летом 2001 года финская студия Remedy Entertainment громко выстрелила брутальным экшеном Max Payne. Игра разошлась по миру 4-миллионным тиражом, а вот коммерческие достижения сиквела оказались куда скромнее. И издательство Take-Two Interactive решило на время отправить Пэйна в отпуск. Однако еще в 2004 году геймерам было сказано: Макс не из тех героев, которых забывают.

Как ты, наверное, знаешь, кинокомпания 20th Century Fox сейчас снимает боевик по мотивам Max Payne. Копа-мстителя играет Марк Уолберг (Mark Wahlberg), а роль обольстительной киллерши Моны Сакс, как недавно стало известно, досталась уроженке Украины Миле Марковне Кунис (Mila Kunis). Премьера фильма намечена на октябрь. Вскоре Макс Пэйн станет знаком не только геймерам, но и «простым смертным». Неудивительно, что журналисты напрямик спросили главу Take-Two Штрауса Зельника (Strauss Zelnick): «Делаете Max Payne 3 или нет?» Зельник ответил уклончиво: «Мы не продаем вино, пока оно не готово. Об игре рано говорить, но, уверяю, мы не сидим без дела». А чуть позже разоткровенничался и сообщил, что в 2009 году выйдет несколько сиквелов всем известных серий издательства. Многие посчитали, что одним из намеченных продолжений является третья часть «Максимки». Так оно или нет – покажет время.

THE SPIDERWICK CHRONICLES ПОГУБИЛА СТУДИЮ

The Spiderwick Chronicles стала последней игрой Stormfront.

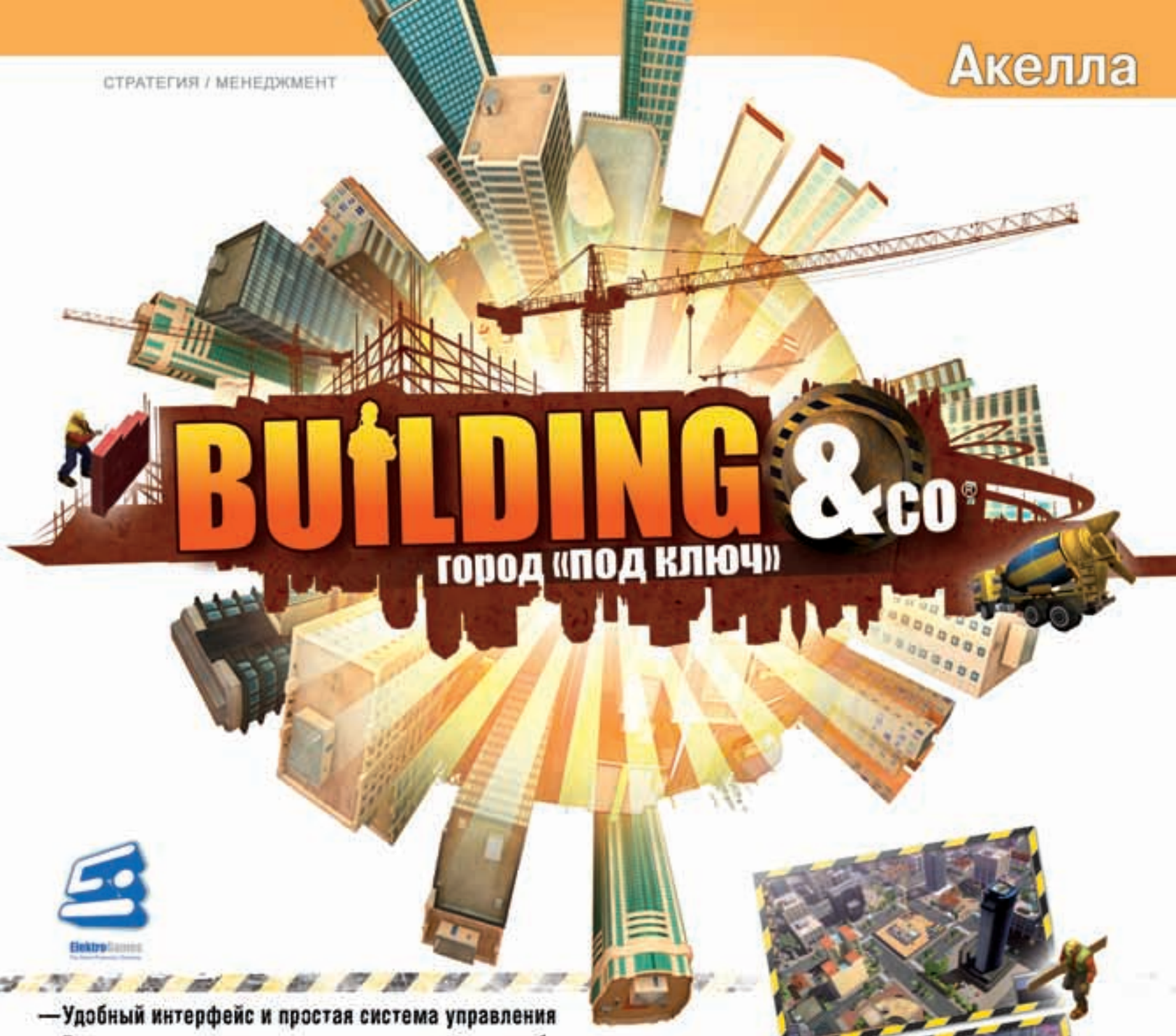
Даглоу пытается спасти свою студию. Получится ли?

В прошлом номере мы опубликовали некролог Iron Lore Entertainment и попрощались с серией Titan Quest. Не прошло и месяца, как игровая индустрия понесла очередную утрату. Без работы остались 33 сотрудника Stormfront Studios, запомнившейся такими играми, как Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor, Forgotten Realms: Demon Stone и Eragon. Последний проект компании – экшен The Spiderwick Chronicles – не принес ожидаемой прибыли, и студия осталась без средств к существованию. Исполнительный директор Stormfront Дон Даглоу (Don Daglow) попытался взять денег взаймы, но банки решили не рисковать. «Все произошло очень быстро, – рассказывает глава студии. – Количество недель, прошедших с того момента, когда, казалось бы, все в порядке, до дня, когда тебе нечем платить зарплату, крайне невелико».

Несмотря на то что все работники Stormfront уволены, Даглоу не теряет надежды воскресить компанию. Он ведет переговоры с издателями, и если повезет выбить бюджет под какой-нибудь проект, студия может вернуться в бизнес. Впрочем, мало кто верит в хеппи-энд.

BUILDING &CO®

ГОРОД «ПОД КЛЮЧ»



ElektroGames

—Удобный интерфейс и простая система управления
—Реалистичное воспроизведение строительных работ
—20 миссий: от небольшого городка до огромного мегаполиса
—Игра создана при участии экспертов строительной индустрии
—3 режима игры: карьера, свободное строительство и «песочница»

Ничем не примечательный маленький город–превосходное место для воплощения самых смелых строительных фантазий. Дом за домом, умелыми действиями архитекторов, дизайнеров и рабочих, городок превращается в мегаполис, сверкающий на солнце бликами стеклянных небоскребов. Вы сможете разрабатывать экстерьеры, возводить дороги и коммуникации, планировать внутренние помещения зданий. Постройте мегаполис своей мечты!

РЕКЛАМА

©2006 Electrogames/Palludio Games/
Creative Peterra.

palludiogames

© 2008 ООО "Акелла"

Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@magbox.ru; Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com; Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@xiky.ru Представитель на Украине "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua. Филиал ООО "Полёт Навигатора"в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс (812) 252-49-65.

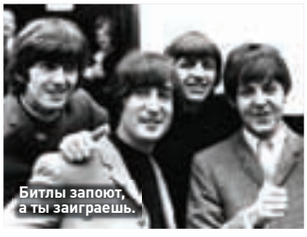
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "ХитЗона" и "Настроение"

Акелла

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Уве Болл, злой гений и режиссер

Моя киноверсия игры Postal выходит в кинотеатрах Америки 23 мая, в один день с новым фильмом об Индиане Джонсе. Так вот, новый фильм Спилберга ждет коммерческий провал, Postal уничтожит его! Мы все знаем, что Харрисон Форд так же стар, как мой дедушка, и его время ушло. 23 мая вы станете свидетелями дуэли двух режиссеров. Но Спилберг стал излишне сентиментален и уже не тот, что раньше…



Битлы запоют, а ты заиграешь.

Как известно, сэр Пол Маккартни (Paul McCartney) заплатит своей одноногой экс-жене 50 миллионов долларов за развод. Музыкант озадачен, как бы вернуть часть денег, и в этом ему может помочь… Guitar Hero. По слухам, компания Sony, владеющая песенным каталогом The Beatles, ведет переговоры с издательством Activision о музыкальной игре, посвященной ливерпульской четверке. Никаких бумаг еще не подписано, однако появление Guitar Hero: The Beatles вовсе не такая фантастическая идея, как кажется сначала.

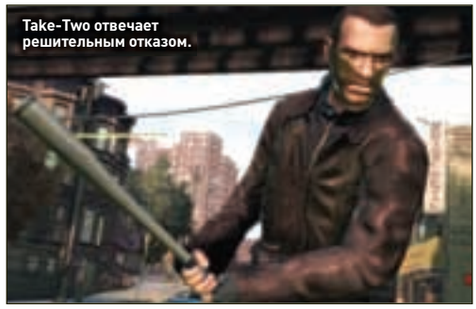
ФАКТ

2

онлайновые

ролевые игры на движке Unreal 3 создает издательство NCsoft

EA СДЕЛАЕТ ВСЕ, ЧТОБЫ ЗАПОЛУЧИТЬ GTA



Take-Two отвечает решительным отказом.

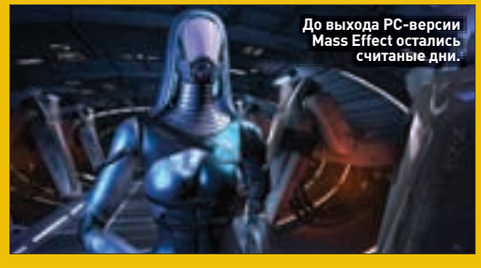
Риччитьелло не привык к отказам.

То, что Electronic Arts пойдет на силовое поглощение издательства Take-Two Interactive, было понятно с самого начала некрасивой истории под названием «Мы вас покупаем, скажите нам спасибо». Обычно возможность подобной сделки стороны обсуждают за закрытыми дверями. «Электроники» же решили предать дело огласке, причем себя они позиционируют не как захватчиков, а как спасителей. Мол, если бы не мы и не наше щедрое предложение (26 баксов за акцию Take-Two, 1.9 миллиарда долларов за всю компанию), издателю Grand Theft Auto стоило бы задуматься о будущем.

Несмотря на настойчивость EA, совет директоров Take-Two дал отказ, мотивировав его слишком низкой суммой, предлагаемой за издательство. Компания, вот уже два года терпящая убытки, надеется выйти из кризиса при помощи GTA 4 и новых игр из серий Midnight Club, Civilization, Max Payne, Mafia и BioShock.

Глава Electronic Arts Джон Риччитьелло (John Riccitiello) пробурчал: «Не отдалась полюбовно, возьмем силой» – и сделал прямое предложение акционерам Take-Two: продавайте акции, черти, цена адекватная! Что будет дальше – не ясно. Руководство Take-Two в очередной раз отклонило предложение «электроников». Однако 17 апреля состоится собрание акционеров, и кто знает, что на нем решат…

MASS EFFECT 2: СКОРО И НА PC!



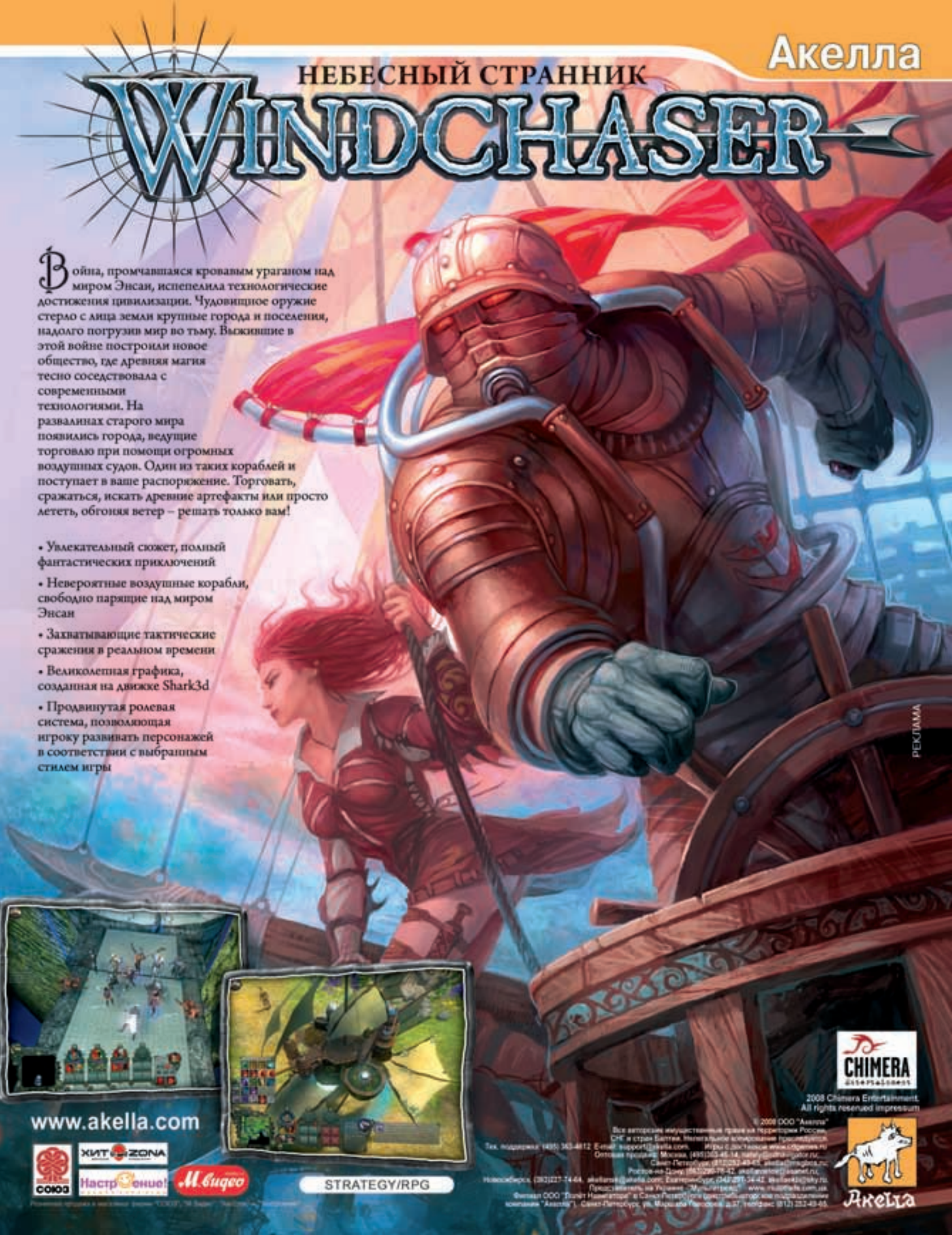
До выхода PC-версии Mass Effect остались считаные дни.

Mass Effect только начинается.

Накануне выхода PC-версии великолепной ролевой игры Mass Effect сотрудники канадской BioWare охотно говорят о сиквеле. По словам президента компании Грега Зечука (Greg Zeschuk), история приключений командира Шепарда изначально спланирована как трилогия игр. Вторая часть находится в активной разработке и будет гораздо глубже и богаче – во всех аспектах. Зечук пояснил: разница между Mass Effect и Mass Effect 2 примерно такая же, как между Baldur's Gate и Baldur's Gate 2. Его коллега, один из директоров BioWare Мэтт Атвуд (Matt Atwood), добавил: Mass Effect 2 обязательно появится на ПК! «У наших игр столько фэнов-персональщиков, что мы не вправе их проигнорировать», – сказал Атвуд. Кто знает, возможно, на этот раз релиз версий для PC и Xbox 360 состоится одновременно.

Разработка первой части серии заняла три с половиной года. Однако сейчас BioWare не нужно думать о технологической стороне процесса, можно сконцентрироваться непосредственно на сюжете и геймплее. «Mass Effect 2 выйдет скоро, – заявил Атвуд. – Но только не очень скоро…»

Тем временем снова пошли слухи о том, что загадочная онлайновая игра BioWare – все-таки по мотивам саги «Звездные войны». Журналисты сайта 1UP даже раздобыли документ с синопсисом проекта под кодовым названием Star Wars Online.


Акелла
НЕБЕСНЫЙ СТРАННИК
WINDCHASER
Война, промчавшаяся кровавым ураганом над миром Энсаи, испепелила технологические достижения цивилизации. Чудовищное оружие стерло с лица земли крупные города и поселения, надолго погрузив мир во тьму. Выжившие в этой войне построили новое общество, где древняя магия тесно соседствовала с современными технологиями. На развалинах старого мира появились города, ведущие торговлю при помощи огромных воздушных судов. Один из таких кораблей и поступает в ваше распоряжение. Торговать, сражаться, искать древние артефакты или просто лететь, обгоняя ветер – решать только вам!
• Увлекательный сюжет, полный фантастических приключений
• Невероятные воздушные корабли, свободно парящие над миром Энсаи
• Захватывающие тактические сражения в реальном времени
• Великолепная графика, созданная на движке Shark3d
• Продвинутая ролевая система, позволяющая игроку развивать персонажей в соответствии с выбранным стилем игры
РЕКЛАМА
www.akella.com
СОЮЗ
ХИТ ZONA
Настроение!
М.видео
STRATEGY/RPG
CHIMERA
2008 Chimera Entertainment.
All rights reserved impressum
© 2008 ООО "Акелла"
Акелла

UT3 продается хуже, чем надеялись в Midway.

Издательство Midway Games может повторить судьбу Atari и оказаться на грани разорения. Как выяснилось, 2007 год стал для компании кошмаром – она понесла убытки в размере 100 миллионов долларов. Не помогло даже то, что экшен Stranglehold и шутер Unreal Tournament 3 разошлись миллионным тиражом каждый. Президенту и исполнительному директору Midway Дэвиду Цукеру (David Zucker) пришлось с позором покинуть свои посты. Издательство уже договорилось с компанией National Amusements о получении кредитов на сумму 90 миллионов баксов и обещает вскоре выйти из кризиса.

«Я стал преступником благодаря Manhunt!»

Хочешь узнать, как рождаются сенсационные статьи о жестоких преступлениях геймеров? Пожалуйста! Недавно на британском сайте StarNow.co.uk, размещающем информацию о вакансиях, появилось возмутительное по сути сообщение: «Общенациональной газете нужна твоя история, и она заплатит сотни фунтов подходящему человеку. Просто напиши нам несколько строк о том, как компьютерные игры сделали из тебя преступника. Если нам понравится история, мы немедленно перезвоним!» Проще говоря, безработных англичан просят придумать что-нибудь похлеще про GTA или Manhunt и подзаработать на лжи.

СКАНДАЛ МЕСЯЦА

GUITAR HERO ХОТЯТ ЗАПРЕТИТЬ

Aerosmith выступает против Gibson.

Гитары Gibson больше не появятся в Guitar Hero.

Всего за три года музыкально-игровая серия Guitar Hero превратилась в суперфранчайз. Она принесла своему издателю – компании Activision – больше миллиарда долларов прибыли. Как известно, там, где большие деньги, всегда найдется повод для раздоров. Вот и корпорация Gibson Guitar, производящая знаменитые гитары и другие музыкальные инструменты, не совладала с желанием нажиться на чужом успехе. Компания подала в суд на ряд торговых сетей, продающих Guitar Hero, а также выступила с иском против Electronic Arts и MTV Networks, издателей другой музыкальной игры – Rock Band. Производитель гитар утверждает, что еще в 1999 году запатентовал «технологию симуляции музыкального представления». Так что либо покупайте лицензию, либо прекратите разрабатывать и продавать Guitar Hero и Rock Band. Разберемся с патентом. Вот что запатентовала Gibson: музыкант берет в руки настоящий инструмент, надевает наушники и что-то вроде 3D-очков, а потом включает запись концерта и подыгрывает. Согласись, не слишком похоже на то, что мы видим в Guitar Hero и Rock Band. В Activision уверены: истинная причина судебного разбирательства кроется в недавнем разрыве партнерских отношений между издателем Guitar Hero и производителем гитар. Иначе почему бы Gibson не подать свой иск три года назад?

ВОЗВРАЩЕНИЕ БЕЗУМНОГО МАКСА

Последний фильм о Максе вышел в 1985 году.

Джордж Миллер предоставит сценарий для игры.

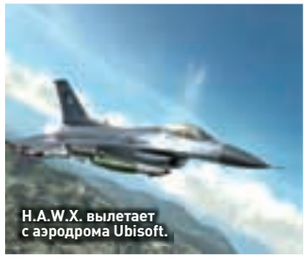
Кинотрилогия «Безумный Макс» по праву считается культовой. Мрачный постапокалиптический мир, созданный режиссером и сценаристом Джорджем Миллером (George Miller) вдохновлял многих разработчиков, включая создателей Fallout. И вот пришла пора Максу самому узнать, каково это – быть героем игры. Джордж Миллер объединил силы с Кори Барлогом (Cory Barlog), режиссером феерической «мясорубки» God of War 2, главным хитом PS2 в прошлом году. Барлог покинул Sony Computer Entertainment, и экшен Mad Max станет его дебютным соло-проектом. Детали игры держатся в секрете, но нас заверили: в ней будет и ближний бой, и перестрелки, и гонки по пустыням. То есть все то, за что мы любим трилогию с Мэлом Гибсоном (Mal Gibson).
Издатели неоднократно обращались к Миллеру с вопросом: «Можно, мы сделаем игру про Макса?» – но предлагаемые сюжеты были откровенно тупы. В основу же экшена Барлога ляжет сценарий Mad Max: Fury Road, так и не снятой четвертой части «Безумного Макса». И последнее: Мэл Гибсон не будет участвовать в проекте. Ибо стар, да и не особо заинтересован.

Акелла
STRATEGY
SEVEN
ЗАВОЕВАТЕЛИ
KINGDOMS
CONQUEST
РЕКЛАМА
Завоеватели 6 тысяч лет демоны из семи королевств вели непрерывную войну с человеческой цивилизацией. Герои рождались и умирали, принцессы сражались в рядах порождений тьмы. Целые государства исчезали в пламени бесконечной битвы. Со временем, на смену магии и мечам пришли высокие технологии, но царства демонов остались неизменны. Шаткое равновесие, сохранявшееся на протяжении тысячелетий, может быть нарушено в любой момент. И только вы можете решить: избавить мир от древнего врага, или навечно погрузить его во тьму. 6 тысяч лет непрерывных боев: от использования магии до применения роботов Две абсолютно разные расы, обладающие своими достоинствами и недостатками Ролевая система, позволяющая продвигать рядовых бойцов до могущественных полководцев Динамичный многопользовательский режим, с поддержкой игры до 8 человек
Infinite Interactive
ENLIGHT
www.akella.com
Copyright 2007 Infinite Interactive Pty Ltd. All rights reserved. Copyright Enlight Software Ltd. All rights reserved.
© 2008 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru.
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru;
Ростов-на-Дону, (863)296-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com;
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru.
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.
СОЮЗ
ХИТ ZONA
Настроение!
М.видео
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "ХитZona" и "Настроение"
Акелла

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Джон Риччитьелло, исполнительный директор Electronic Arts

Злые языки говорят, что мы собираемся купить Take-Two Interactive, чтобы спортивные игры этого издательства не конкурировали с проектами от EA Sports. Все совсем не так. Главный интерес для нас представляет Rockstar Games и права на серии, созданные этой компанией (прежде всего Grand Theft Auto). У Rockstar очень правильное название, ведь она настоящая рок-звезда игровой индустрии.



H.A.W.X. вылетает с аэродрома Ubisoft.

Французское издательство Ubisoft продолжает делать большие деньги на имени Том Клэнси. Шутер Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2 стартовал даже лучше, чем от него ожидали, – в магазины ушло более 2 миллионов экземпляров игры. А на днях Ubisoft анонсировала еще один клэнси-проект – авиасимулятор Tom Clancy's H.A.W.X. (раньше он был известен под рабочим названием Tom Clancy's Air Combat). Игру делает румынская студия Ubisoft, доказавшая профпригодность двумя частями аркадной «леталки» Blazing Angels.

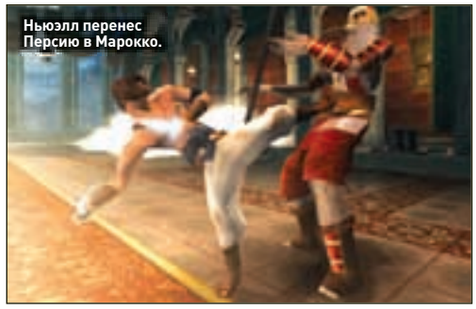
ФАКТ

72

процента

американцев, согласно опросу, играют в мобильные, видео- или компьютерные игры

ФЕНИКС И ПРИНЦ СОБРАЛИСЬ В КИНО



Ньюэлл перенес Персию в Марокко.

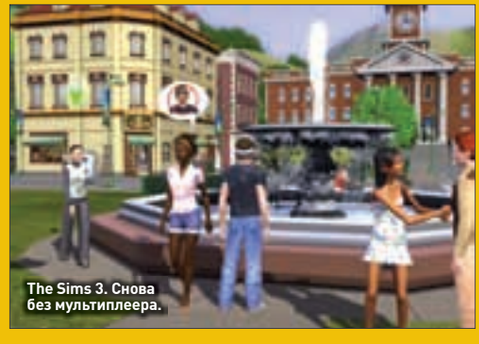
В поддержку Dead Space также выпустят комикс.

Если помнишь, в 2007 году кинокомпания New Line Cinema (ныне – подразделение Warner Bros.) купила права на экранизацию игрового блокбастера Gears of War. С тех пор о фильме было мало что слышно. Однако, как оказалось, работа кипит, и, если локусты не помешают, премьера боевика состоится летом 2010 года. Съемки должны стартовать в начале будущего года. Продюсер фильма Вик Годфри (Wyck Godfrey) сообщил, что сценарий готов и найден подходящий режиссер. Правда, кто именно, говорить не стал.

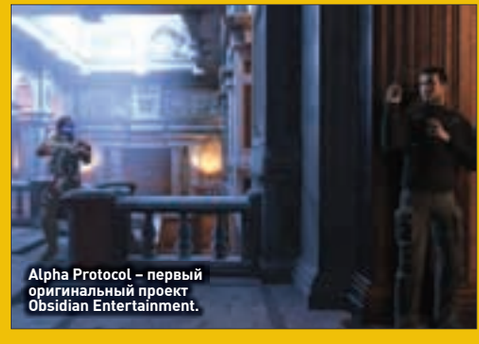
А вот съемки приключенческого фильма Prince of Persia: The Sands of Time вот-вот начнутся. Режиссер Майк Ньюэлл (Mike Newell) намерен крикнуть «Action!» уже в середине июня. Снимать будут в Марокко. Почему именно там? По простой причине – дешевле, чем в Иране. Компания Disney запланировала премьеру фильма на 19 июня 2009 года.

Ну и еще одна новость из мира кино. Издательство Electronic Arts и компания Starz Media спродюсируют полнометражный анимационный фильм, рассказывающий предысторию событий, показанных в хорор-экшене Dead Space. Релиз игры намечен на конец октября, мультик же выйдет чуть раньше. По ТВ покажут цензурированную версию, реки крови и сцены изощренного насилия ищи на DVD. Анимационный приквел Dead Space публике преподнесут как горючую смесь из «Чужих» и Doom.

У ИЗДАТЕЛЕЙ – ВЕСЕННЕЕ «ОБОСТРЕНИЕ»



The Sims 3. Снова без мультиплеера.



Alpha Protocol – первый оригинальный проект Obsidian Entertainment.

Весна принесла несколько громких анонсов. Electronic Arts наконец-то представила миру The Sims 3. Игра создается студией EA Redwood Shores, является PC-эксклюзивом и выйдет в 2009 году. Из нововведений: больше свободы в создании персонажа, «бесшовный» игровой мир, а также возможность побродить по кварталу и заглянуть к соседям.

Издательство THQ сухо анонсировало стратегию Warhammer 40.000: Dawn Of War 2. Это тоже эксклюзив для персоналки и тоже выйдет в 2009 году, весной. Игру разрабатывает студия Relic Entertainment, а движок тот же, что в Company of Heroes (называется Essence Engine 2.0). Геймеры, купившие Soulstorm, недавнее дополнение к Warhammer 40.000: Dawn of War, вскоре получат приглашение поучаствовать в бета-тесте мультиплеера второй части.

Ну а издательство Sega и студия Obsidian Entertainment (Neverwinter Nights 2) познакомили геймеров со своим новым проектом – ролевой игрой Alpha Protocol. Шпионский детектив о спасении мира располагает боевкой в духе Mass Effect и диалоговой системой а ля Fahrenheit. Игра появится в продаже будущей весной.

РЕКЛАМА

21 ВЕК. НАЧАЛО КОЛОНИЗАЦИИ СОЛНЕЧНОЙ СИСТЕМЫ. ОГРОМНЫЙ ТЕМНЫЙ АСТЕРОИД ИЗ ГЛУБИН КОСМОСА ВНЕЗАПНО ПОЯВИЛСЯ НА ОРБИТЕ ПЛУТОНА И НАПРАВИЛСЯ В СТОРОНУ ЗЕМЛИ. ВСЕ ПОПЫТКИ УЧЕНЫХ ИЗУЧИТЬ ТАИНСТВЕННЫЙ ОБЪЕКТ ОКАНЧИВАЛИСЬ НЕУДАЧЕЙ. КОГДА ЧЕРНЫЙ АСТЕРОИД ОКАЗАЛСЯ НА ОКОЛОЗЕМНОЙ ОРБИТЕ, УЖЕ НИЧТО НЕ МОГЛО ПРЕДОТВРАТИТЬ КАТАСТРОФУ. СМЕРТОНОСНЫЙ ОБЪЕКТ УПАЛ НА ПЛАНЕТУ И УНИЧТОЖИЛ ЧЕЛОВЕЧЕСКУЮ ЦИВИЛИЗАЦИЮ.

ВМЕСТЕ С РАЗРУШЕНИЯМИ, ВЫЗВАННЫМИ ПАДЕНИЕМ, НА ЗЕМЛЮ ОБРУШИЛАСЬ НЕИЗВЕСТНАЯ БОЛЕЗНЬ, ИСКАЖАЮЩАЯ ПРИРОДУ И ИЗМЕНЯЮЩАЯ ВЫЖИВШИХ СУЩЕСТВ. ПЛАНЕТА ПОГРУЗИЛАСЬ В НОВУЮ ВОЙНУ...

black sea studios

WORLDSHIFT

- 3 УНИКАЛЬНЫЕ ИГРОВЫЕ РАСЫ СО СВОЕЙ ИСТОРИЕЙ И ОСОБЕННОСТЯМИ
- УНИКАЛЬНОЕ СМЕШЕНИЕ ПОСТАПОКАЛИПТИЧЕСКОГО МИРА, ВЫСОКИХ ТЕХНОЛОГИЙ И ПЕРВОБЫТНОЙ КУЛЬТУРЫ.
- ЭПИЧЕСКИЕ, СМЕРТЕЛЬНО ОПАСНЫЕ МИССИИ.
- ТЫСЯЧИ ПРЕДМЕТОВ И МОГУЩЕСТВЕННЫХ РЕЛИКВИЙ, ВЛИЯЮЩИХ НА ИГРОВУЮ ТАКТИКУ.
- БЫСТРЫЙ ЯРОСТНЫЙ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ РЕЖИМ.
- ЛУЧШИЙ СОВМЕСТНЫЙ РЕЖИМ «ИГРОК-ПРОТИВ-ОКРУЖЕНИЯ» ИЗ ВСЕХ, КОГДА ЛИБО ПРЕДОСТАВЛЕННЫХ В СТРАТЕГИЯХ.

www.akella.com

© 2008 ООО "Акелла"
© 2008 Black Sea Studios Ltd. All rights reserved.
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.

Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495)363-49-14, natally@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru;
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com;
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru.
Представитель на Украине -"Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс (812) 252-49-65.

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "ХитЗона" и "Настроение"

The Golden Compass – последняя игра Shiny под старым именем.

Друзья, познакомьтесь со студией Double Helix. Она образована путем объединения двух разработчиков: Shiny Entertainment (ее достижения: Enter the Matrix, Messiah, Earthworm Jim) и The Collective (не забыл еще Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure?). В свое время обе эти студии были куплены компанией Foundation 9 и много раз помогали друг другу в работе. Потому их и решили объединить официально. Среди сотрудников был проведен конкурс на лучшее название для студии. Народ проголосовал за Double Helix. Новая компания сейчас занята созданием трех игр по лицензиям.

А какая реклама будет в новой Brothers In Arms?

Студия Gearbox Software согласилась пустить рекламу в свои игры. Поставкой коммерческих объявлений будет заниматься фирма Double Fusion. Глава студии Gearbox Рэнди Питчфорд (Randy Pitchford) подчеркнул: дополнительные средства, полученные за счет рекламы, позволят увеличить бюджеты игр и улучшить их качество. Однако не все геймеры посчитали за благо союз с Double Fusion. Насколько уместна реклама в мире чужих (Aliens: Colonial Marines) или в постапокалиптической вселенной Borderlands? В ответ на справедливое замечание Питчфорд пообещал грамотно подбирать рекламу для игр студии.

ХОДЯТ СЛУХИ

ТАЙНА CRYSIS WARHEAD

Сиквел Crysis неизбежен.

Президент Crytek вполне доволен продажами Crysis.

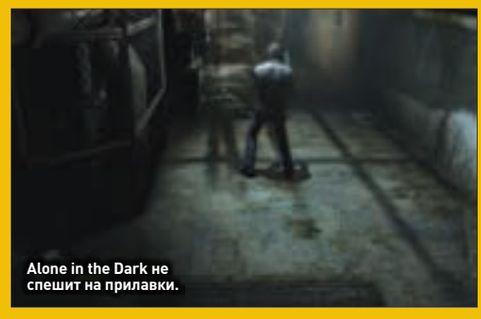
Мессия FPS-жанра пришел в конце прошлого года и носил гордое имя Crysis. За пару месяцев шутер, разработанный немецкой студией Crytek, разошелся по свету миллионным тиражом и продолжает стабильно продаваться. А значит, пора задуматься о сиквеле, верно? Президент Crytek Цават Йерли (Cevat Yerli) не отрицает: продолжение будет. Более того, разработчики с самого начала разделили сюжет Crysis на три игры.

Недавно въедливые фэны шутера 2.0 выяснили, как может называться сиквел – Crysis Warhead. Именно это имя 3 марта 2008 года было зарегистрировано студией Crytek в патентном бюро США. Согласно прилагаемому описанию продукт, который защитили авторским правом, может быть компьютерной или консольной игрой, фильмом и даже телепостановкой. Впрочем, есть мнение, что компания просто столбит за собой потенциальные названия. Насколько нам известно, в прошлом году Crytek уже получила патенты на Crysis Wars и World in Crysis.

Согласно другой версии Crysis Warhead – название консольной адаптации хитовой игры. Раньше боссы Crytek уверяли, что приставочное «железо» не потянет Crysis. Однако на последней Конференции разработчиков игр студия продемонстрировала оптимизированную версию движка CryEngine2, прекрасно работавшую на Xbox 360 и PlayStation 3.

S.T.A.L.K.E.R. З.А.Д.Е.Р.Ж.А.Л.С.Я. В. П.У.Т.И.

Mercenaries 2 взорвет чарты в сентябре.


Alone in the Dark не спешит на прилавки.

Этой весной многие игры обзавелись новой датой релиза. Так, не ищи в мае на прилавках хоррор-экшен Alone in the Dark. Издатель выделил французской Eden Studios еще несколько недель на отладку геймплея и отлов багов. Премьера, возможно, самой страшной игры 2008 года состоится 20 июня.

Украинская студия GSC Game World традиционно не уложилась в срок и задержала релиз «аномального» шутера «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо». Компания обещала выпустить игру в марте, однако, как стало известно, новая дата выхода приквела «Тени Чернобыля» – 29 августа. Надеемся, украинцы успеют, иначе, право слово, и смех и грех… Спустя два дня после «Чистого неба» – 31 августа – в продаже появится взрывной экшен Mercenaries 2: World in Flames. Игра появится одновременно на консолях нового поколения и на PC. Ну а издательство Take-Two Interactive сообщило, что постапокалиптический шутер Borderlands и гангстерский экшен Mafia 2 выйдут в 2009-м финансовом году. Он отличается от календарного и длится с 1 ноября 2008-го по 31 октября 2009-го. Вот и гадай, когда релиз…

1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Создай свою легенду!

King's Bounty™
ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ

Сказочно-фэнтезийная сага в лучших традициях легендарной "King's Bounty"
от создателей серии "Космические Рейнджеры".

© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены. Игра разработана компанией Katauri Interactive
РЕКЛАМА

KATAURI INTERACTIVE

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Джоди Фостер, знаменитая актриса

Я регулярно играю в электронные игры со своими детьми. Чаще всего в Guitar Hero. Видите ли, у меня совершенно нет слуха и музыкальных способностей. Я пыталась это исправить. В детстве, например, играла на трубе, но получалось ужасно. Самое лучшее в Guitar Hero то, что тебе нужно просто нажимать кнопки: голубая, зеленая, зеленая, зеленая, голубая, зеленая, зеленая… Вот это у меня получается.

Реклама в StarCraft 2 под запретом.

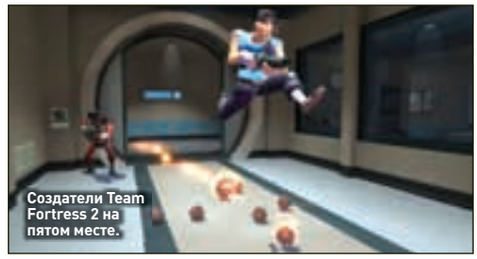
Заявление главы издательства Activision Бобби Котика (Bobby Kotick) о том, что в StarCraft 2, возможно, появится динамически обновляемая реклама, явно не пришлось по вкусу фэнам протоссов и зергов. Они подняли шум, дескать, на фига нужна реклама там, где она неуместна?! Однако, кажется, боятьс нечего. Компания Blizzard Entertainment прояснила ситуацию: Котик имел в виду официальный игровой сервис Battle.Net, а там реклама была всегда. В самой же StarCraft 2 коммерческих объявлений не будет.

98 ФАКТ

МИЛЛИОНОВ
экземпляров игр из серии The Sims продано на сегодняшний день

НАЗВАНЫ ЛУЧШИЕ РАЗРАБОТЧИКИ ПЛАНЕТЫ

BioWare замыкает TOP10.



Создатели Team Fortress 2 на пятом месте.

Индустриальный журнал Game Developer и уважаемый сайт для профессионалов игровой индустрии Gamasutra.com составили рейтинг лучших разработчиков мира. В ходе масштабного исследования учитывалось количество игр, сделанных той или иной студией в 2007 году, их тиражи и оценка критиками, а также общая репутация компании. Десятка лучших из лучших выглядит так:

1. Nintendo Kyoto (Brain Age, Wii Play);
2. Infinity Ward (Call Of Duty 4: Modern Warfare);
3. Blizzard Entertainment (World of Warcraft: The Burning Crusade);
4. Electronic Arts Canada (FIFA Soccer 08, NBA Street: Homecourt);
5. Valve (Portal, Team Fortress 2);
6. Konami Japan Studio (Winning Eleven: Pro Evolution Soccer, Dance Dance Revolution Universe);
7. Insomniac Games (Ratchet & Clank Future);
8. Capcom Osaka Studio (Lost Planet: Extreme Condition, Monster Hunter Freedom);
9. Electronic Arts Tiburon (Madden NFL 08, NASCAR 08);
10. BioWare Edmonton (Mass Effect, Jade Empire: Special Edition).

Студия Ubisoft Montreal, прогремевшая на весь мир с экшеном Assassin's Creed, разместилась на 12-м месте, создатели шутера BioShock заняли 13-е, а Epic Games (Unreal Tournament 3, Gears Of War) оказалась на 18-м. Лидирует же в чарте, как сам видишь, Nintendo Kyoto, чьи игры для платформ Wii и DS пользуются огромным спросом.

EA УВОДИТ СПОРТИВНЫЕ СЕРИИ С PC

Американского футбола на PC больше не будет.

Серия NBA Live тоже может покинуть PC.

Из США пришли тревожные вести для всех поклонников виртуального спорта. Издательство Electronic Arts решило не выпускать PC-версию симулятора американского футбола Madden NFL 09. Глава спортивного дивизиона EA Sports Питер Мур (Peter Moore) признал, что решение непопулярное и явно расстроит тысячи фэнов, но делать нечего. Персоналка, дескать, проблемная платформа, и издавать на ней NFL 09 рискованно. Возможно, ты скажешь: «Ну и черт с ним, американским футболом, все равно в него в России никто не играет». Да, это так, и все-таки обидно – серия NFL появилась на PC еще 20 лет назад. Но куда страшнее другое: Мур дал понять, что спортивная линейка EA, выпускаемая на персоналке, будет урезана. Однако он не уточнил, какую еще серию мы можем потерять. NHL? NBA? А может – тьфу, тьфу, тьфу через левое плечо – нас решили оставить без футбола?

«Сейчас мы выясняем, какие спортивные игры годятся для PC, а какие – нет», – сказал Питер Мур. Чует сердце, быть беде. И даже информация о том, что спортивная линейка EA расширится (по слухам, за счет «Формулы-1») не радует...

TURNING POINT
FALL OF LIBERTY
codemasters
SPARK
Games for Windows
POWERED BY gamespy
НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ
© 2008 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and "Turning Point"® are registered trademarks owned by Codemasters. "The Fall of Liberty"™ and the Codemasters LOGO are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed by Spark Unlimited Inc. and published by Codemasters. This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. Developed by Spark Unlimited Inc. and published by Codemasters. © 1999-2008 GameSpy Industries, Inc. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. © 2008 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru). По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука". 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)
Бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

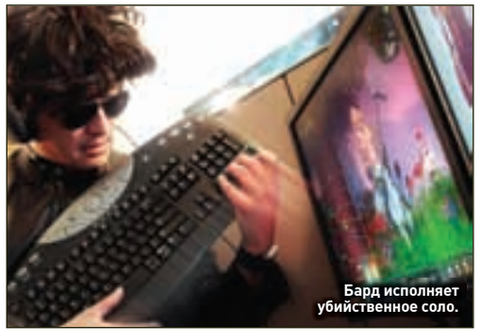
Сейчас Supreme Commander портируют на Xbox 360.

Прославленный гейм-дизайнер Крис Тейлор (Chris Taylor) совершенно не бережет наши нервы. По его словам, он с удовольствием бы занялся созданием стратегии Supreme Commander 2, но не может этого сделать, так как современные компьютеры… маломощны. Проблема прежде всего в оперативной памяти. Инженеры студии Gas Powered Games утверждают, что для воплощения в жизнь задумок Тейлора нужно больше 4 гигабайтов оперативки на борту твоего PC. «Мы обязательно вернемся во вселенную Supreme Commander, – говорит Крис. – Потом. В будущем, когда у всех будут 64-битные процессоры».

Вряд ли когда-либо выйдет Empire Earth 4.

Издательство Take-Two Interactive зачем-то купило массачусетскую студию Mad Doc Software. В компании трудится около 100 человек, и, судя по предыдущей работе, звезд с неба там никто не хватает. Студия, основанная в 1999 году, известна по средненькой RTS-серии Empire Earth и откровенно провальной стратегии Star Trek: Legacy. Недавно Mad Doc портировала на Xbox 360 отличный «рокстаровский» экшен Bully, но и тут умудрилась облажаться, пропустив в релизную версию множество багов. Тем не менее студию купили и тут же переименовали в Rockstar New England. Э-э-э… Поздравляем?

ТАУРЕНЫ ПОЯВЯТСЯ В STARCRAFT 2


Бард исполняет убийственное соло.

Таурены прорываются в мир протоссов.

Начало апреля ознаменовалось волной сенсаций. Прежде всего отличилась Blizzard Entertainment. Компания представила новый геройский класс для дополнения World of Warcraft: Wrath of the Lich King. Знакомься: бард. Вооружен топором, который заменяет ему музыкальный инструмент. Во время схватки в левой части экрана появляется гитарный гриф с подсвеченными кружочками и начинается мини-игра в духе Guitar Hero. Чем лучше исполняешь мелодию, тем больше урона наносишь противнику.
Другая весть от Blizzard – в StarCraft 2 появится юнит под названием Tauren Marine. Оказывается, космический флот Конфедерации наткнулся на богом забытую планету Азерот и сумел перемагнить на свою сторону могучих тауренов. Быкообразные гуманоиды из вселенной Warcraft на первый взгляд кажутся не совсем уместными в StarCraft 2, но Blizzard решила все-таки рискнуть.
Удивили и издательства Konami и Ubisoft. Они, похоже, решили познакомить двух своих героев: Снейка из Metal Gear Solid и Альтаира из Assassin's Creed. Герои встретятся этим летом в экшене Metal Gear Solid 4.
Ну и наконец, Microsoft и студия Bungie взялись за разработку LEGO Halo. Проект ориентирован на юную аудиторию.
Надеемся, ты догадался, что все эти громкие анонсы были сделаны 1 апреля…

PIRANHA BYTES ВОЗЬМЕТСЯ ЗА GOTHIC 5?

Сомневаемся, что у создателей Desperados получится хорошая RPG.

После Gothic 3 у Pirahna Bytes забрали серию.

В прошлом году студия Piranha Bytes, создатель популярнейшей в Европе ролевой серии Gothic, разругалась в пух и прах с издателем – JoWooD Productions. Поскольку права на «Готику» принадлежат последнему, он дал отставку строптивому немецкому разработчику и отдал Gothic 4 в руки мастеров из Spellbound Entertainment (компания известна по тактическим стратегиям Desperados и Robin Hood: The Legend of Sherwood). Однако, как стало известно на днях, JoWooD и Piranha Bytes урегулировали все разногласия и помирились.
Мирный договор (точнее, пресс-релиз, посланный прессе) напоминает переписку двух любовников. «Мы рады примирению», – говорят австрийцы. «Все обиды в прошлом», – поддакивают немцы. Это, к сожалению, не означает, что у Spellbound отняли Gothic 4. Piranha Bytes сейчас занята новой ролевой игрой под рабочим названием Project RPB (ее издаст компания Deep Silver), но в будущем не исключает возобновления сотрудничества с JoWooD. Есть мнение, что нам мягко намекают: пятую «Готику» снова будут делать создатели этой замечательной серии.

РЕКЛАМА

ГИГАНТСКИЙ РОЛЕВОЙ ПРОЕКТ

В МАЕ 2008

1С ФИРМА «1С»

WWW.SNOWBALL.RU/RPG

snowball.ru искусство побеждать

© 2008 ЗАО «1С»/творческая адаптация студии Snowball Interactive. Все права защищены. Фирма «1С». Россия, 123056, Москва, а/я 64. Отдел продаж: Тел. (495) 737-9257. Факс (495) 681-4407, e-mail: 1c@1c.ru.

ТЕКСТ: МАКСИМ «MAXX» МИХЕЕНКО

DOMINANCE WAR III: ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ XXI ВЕКА В САМОМ РАЗГАРЕ СРАЖЕНИЯ

Андрей Иванченко, в игровой индустрии больше известный как Апгу, и его Бабка-ежка! Заметим, что именно Апгу рисовал ту самую памятную первую обложку «РС ИГР» с Гордоном Фрименом.

Алексей «Мех» Самохин, чьи рисунки ты можешь видеть на страницах нашего журнала, выпустил на волю ментального шамана.

Neverwintered доделывает персонажа, которым ему самому хотелось бы поиграть в какой-нибудь зубодробительный экшен! Дикое сочетание орка, темного эльфа и демона.

Дмитрий Паркин, наш соотечественник, работающий над созданием персонажей для Fallout 3, сотворил огнедышащего великана Имрода, заключенного прямиком из ада!

Когда ты читаешь эти строки, международный конкурс игрового арта Dominance War III уже официально завершился и начался долгий и кропотливый отбор победителей.

Разбор полетов, финальные результаты и информацию о самых-самых лучших персонажах мы опубликуем в следующем номере, а пока давай заглянем немного в самую гущу сражения и посмотрим, что творится на полях цифровых сражений среди лучших художников мира. Однозначно можно говорить о следующем – несметных толп из миллионов китайцев, грозящих завалить конкурс работами, не случилось. То ли все, кто хотел перебраться из Поднебесной в солнечную Калифорнию, в штат Blizzard или Infinity Ward, уже там, то ли все-таки текущий уровень профессионализма китайских художников пока еще не очень высок, так что особого внимания их работы не сыскали. Традиционно сильные американцы, в том числе из ведущих игровых студий (из Raven Software, к примеру, заявлено целых четыре человека), эстеты-французы и утонченные корейцы задавали тон соревнованию.

А что действительно было настоящим открытием для многих иностранцев, так это большое количество достойных работ, созданных нашими соотечественниками! По ходу статьи мы разместили несколько интереснейших персонажей, сделанных здесь, в России. Впрочем, разумеется, это лишь вершина айсберга, и рассказать обо всех участниках конкурса на страницах журнала не представляется возможным. Для этого существует официальный сайт конкурса, где ты можешь посмотреть все: www.dominancewar.com.

Ознакомившись с работами конкурсантов, можно вздохнуть спокойно – несмотря на распространенное мнение, что свежие идеи сейчас не в моде, что все новое – это хорошо забытое старое и плагиат и клоны поглотили игровую индустрию, мы отчетливо видим, сколько всего нового и необычного еще не сказано и не создано. Прекрасные персонажи, свежие идеи, интересные сюжетные истории, а также те люди, которые их создают, есть и в мире в целом, и в России в частности. Уверен, о многих из них мы услышим не раз и уж точно увидим их работы на страницах «РС ИГР» и на экранах наших мониторов в будущих играх! **PG**

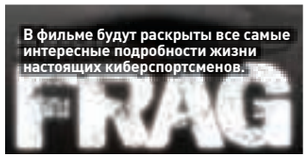
Gorgyl от Александра М. сильно похорошел с нашего знакомства месяц назад, и сейчас это уже почти готовый персонаж для фэнтэзийной игры!

ТЕКСТ: ВИКТОР «PROZED» БАРДОВСКИЙ

Championship Gaming Series – одна из мощнейших киберспортивных организаций в мире.

КИБЕРСПОРТИВНЫЙ СТАДИОН

Крупная киберспортивная организация Championship Gaming Series (CGS) решила построить в китайском городе Вухане стадион специально для компьютерных видов спорта! Новое сооружение будет вмещать в себя более 1000 зрителей. Его планируют использовать как тренировочную базу для молодых киберспортсменов. Авторы этого проекта уверены, что он поможет реализовать огромный потенциал азиатских геймеров, которые всегда считались одними из самых сильных игроков в стратегии. Выбор Вухана обусловлен тем, что в нем находится более 50 университетов и обучается около 1.5 миллиона студентов. Уже 30 апреля на стадионе начнется финал азиатских отборочных CGS.



В фильме будут раскрыты все самые интересные подробности жизни настоящих киберспортсменов.

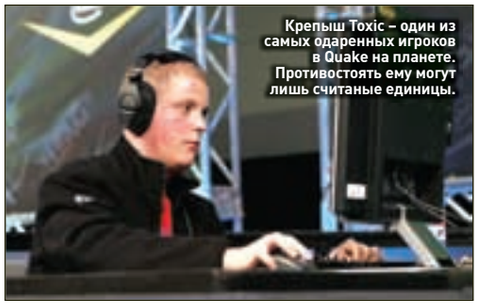
FRAG – ВСЯ ПРАВДА О ГЕЙМЕРАХ

На одном из крупных американских фестивалей под названием AFI состоялась премьера фильма Frag, посвященного прогеймерам. По мнению режиссера фильма Майка Пэсли, жизнь прогеймера полна приключений – в ней присутствуют коррупция, деньги, вечеринки, наркотики, взлеты, падения. Изначально снимался фильм о Cyberathlete Professional League, но съемочная группа сумела набрать такое количество интересного материала о прогеймерах, что проект расширил свои рамки и стал документальным. Вот что говорит о фильме режиссер: «Frag проливает свет на препятствия, возникающие на пути детей к вершинам киберспорта. В столь юном возрасте им приходится принимать по-настоящему взрослые решения, которые повлияют на всю их жизнь».

ЛУЧШИЕ В АПРЕЛЕ

Популярная киберспортивная организация ZoneRank обнародовала апрельский рейтинг лучших профессиональных геймеров мира. ZoneRank отличается от других подобных организаций тем, что платит лидерам рейтингов реальные деньги. Так, Fnatic, лидер апрельского рейтинга по Counter-Strike, получила кругленькую сумму 3500 долларов просто за то, что хорошо выступала в последнее время. Второе место рейтинга досталось непотопляемым шведам из SK-Gaming, которые в последнее время гиперактивны – участвуют во всех турнирах подряд. Третье место досталось полякам из Meet Your Makers: они особо нигде не светились, но и на месте не сидели – пара турниров осталась за ними. Virtus.pro в десятку лучших, увы, не попала.

Среди любителей Warcraft 3: The Frozen Throne перемен не произошло – первенство удерживает кореец Moon, к которому даже близко никто подобраться не может. Серебряный призер – китаец Sky, а бронза досталась французскому профи Tod. Среди членов Quake первую строчку рейтинга занимает швед Toxic. Сразу за ним поляк Avek, а замыкает тройку лидеров наш соотечественник Cooller.



Крепыш Toxic – один из самых одаренных игроков в Quake на планете. Противостоять ему могут лишь считаные единицы.

ЛУЧШИЕ КОМАНДЫ МИРА ПО COUNTER-STRIKE ОТ ZONERANK

1-е место – Fnatic (Швеция) – 243 очка;
2-е место – SK-Gaming (Швеция) – 141 очко;
3-е место – Meet Your Makers (Польша) – 115 очков.

ЛУЧШИЕ ИГРОКИ МИРА ПО WARCRAFT 3: TFT ОТ ZONERANK

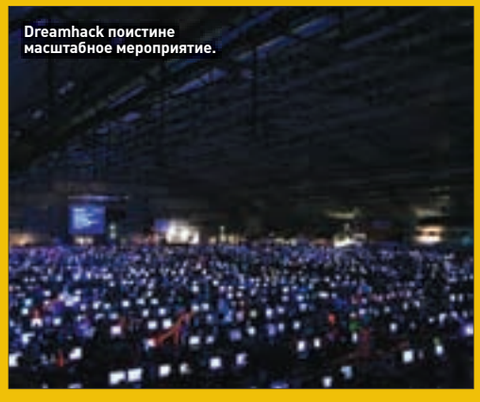
1-е место – Moon (Корея) – 353 очка;
2-е место – Sky (Китай) – 182 очка;
3-е место – Tod (Франция) – 168 очков.

ЛУЧШИЕ ИГРОКИ МИРА ПО QUAKE ОТ ZONERANK

1-е место – Toxic (Швеция) – 202 очка;
2-е место – Avek (Польша) – 104 очка;
3-е место – Cooller (Россия) – 62 очка.

SK-GAMING СНОВА ПЕРВАЯ!

В финальной части ESWC Sweden SK-Gaming предстоит сложнейший матч против Fnatic.



Dreamhack поистине масштабное мероприятие.

SK-Gaming сумела выиграть преквалификацию к шведской остановке турнира Electronic Sports World Cup (ESWC) по Counter-Strike. Соревнования прошли в рамках одного из самых крупных шведских турниров по компьютерным играм – Dreamhack Skelleftea. Всего в квалификации участвовали восемь пятерок, четыре из которых автоматически получили приглашение на турнир, остальным пришлось в дополнительных соревнованиях доказывать свою боеспособность. В итоге в турнире участвовали помимо SK-Gaming такие киберспортивные титаны, как Begrip Gaming и PlayZone, а также команда из Бразилии Made in Brazil. Последняя, конечно, не могла претендовать на квоту в финальную часть ESWC Sweden, однако решила помериться силами со шведскими коллегами.

В финале SK-Gaming встретилась именно с бразильцами и показала все, на что была способна: 16:6 на первой карте и 16:10 на второй в пользу SK-Gaming. Бронзовая медаль досталась команде PlayZone, которая по ходу турнира уступила лишь бразильцам.

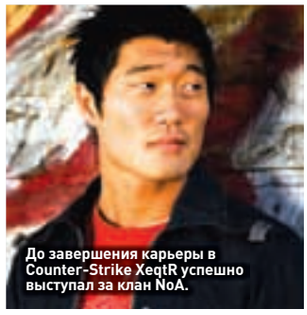
РЕЗУЛЬТАТЫ DREAMHACK SKELLEFTEA ПО COUNTER-STRIKE 1.6 5X5

1-е место – SK-Gaming (Швеция);
2-е место – Made In Brazil (Бразилия);
3-е место – PlayZone (Швеция);
4-е место – Begrip Gaming (Швеция).

EXTREME MASTERS II ЗАВЕРШЕНА

Lyn, Tod и Reis до начала финального матча.

Подошел к концу финал одной из самых крупных интернет-лиг Европы – Extreme Masters II. По традиции финальная часть соревнований проходила не на просторах Всемирной паутины, а на LAN-турнире. Главными номинациями этого сезона стали Counter-Strike 1.6 5x5 и Warcraft 3: The Frozen Throne 1x1. По ним и был распределен внушительный призовой фонд соревнований – 170 тысяч долларов. В EMII принимали участие отечественные мастера клавиатуры и мышки: Virtus.pro (CS) и Happy (WC3). Значительных результатов им добиться не удалось: Virtus.pro смогла подняться лишь на восьмое место итогового рейтинга, Happy – на шестое. Победителями в «контре» и «варике» стали соответственно Mousesports из Германии и Lyb из Кореи. Но если от последней ждали удачного выступления, то немцы из Mousesports откровенно шокировали всех своими умениями. В финале они легко переиграли оппонентов из eStro: 16:7 на de dust2 и 16:9 на de_cbble. Третье место досталось также представителям Германии – Team Alternate. За бортом призовой тройки остались и шведские пятерки SK-Gaming и Fnatic, и финны из Roccat, и бразильцы из Made in Brazil. В дисциплине Warcraft 3: The Frozen Throne серебро досталось французу Tod, а бронза – голландцу Grubby. В целом результаты можно назвать предсказуемыми, ведь лучший игрок в Warcraft в мире кореец Moon не принимал участия в турнире.


До завершения карьеры в Counter-Strike XeqtR успешно выступал за клан NoA.

НЕОЖИДАННОЕ ВОЗВРАЩЕНИЕ

Один из самых известных игроков прошлого в Counter-Strike XeqtR, завершивший свою карьеру киберспортсмена в далеком 2006 году, снова засветился в новостях киберспортивных СМИ. Неутомимый норвежец, как выяснилось, является страстным поклонником модификации для Warcraft 3 – Defense of the Ancients. В последнее время он уделял своему хобби так много времени, что получил приглашение пополнить ряды DotA-состава известной киберспортивной организации Mousesports. Эта команда в последнее время не блистала на турнирах, однако с приходом в нее известного и умелого геймера ситуация может кардинально измениться.

WORLD CYBER GAMES 2008: ВО ЧТО ИГРАЕМ?

Недавно состоялась европейская «репетиция» большого финала в Кельне – Samsung Euro Championship.

World Cyber Games – одно из самых громких событий в мире компьютерного спорта на протяжении последних семи лет. Из года в год лучшие отечественные киберспортсмены ездят на финальную часть соревнований, чтобы защищать честь России. В 2008 году WCG пройдет в Германии, в Кельне. До последнего момента организаторы держали в тайне список официальных турнирных дисциплин и вот наконец обнародовали перечень игр, удостоившихся чести быть избранными. Хедлайнерами турнира, как всегда, станут Counter-Strike 1.6 5x5, StarCraft: Brood War и Warcraft 3: The Frozen Throne. Некоторое удивление вызывают такие дисциплины, как азиатская онлайновая ролевая игра Red Stone и игра для мобильных телефонов Asphalt. Сказать, что в мире есть много более интересных и достойных игр, – все равно что ничего не сказать. Однако, зная оргкомитет WCG, можно утверждать, что решения своего он не изменит.

ОФИЦИАЛЬНЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ WCG 2008 НА PC

StarCraft: BroodWar (1x1)
WarCraft 3: Frozen Throne (1x1)
Counter-Strike 1.6 (5x5)
FIFA Soccer 2008 (1x1)
Need For Speed: Pro Street (1x1)
Command and Conquer 3: Kane's Wrath (1x1)
Red Stone (4x4)
Carom3D (1x1)
Age of Empires 3: The Asian Dynasties (1x1)

ОФИЦИАЛЬНЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ WCG 2008 НА XBOX 360

Halo 3 (4x4)
Guitar Hero 3 (1x1)
Project Gotham Racing 4 (1x1)
Virtua Fighter 5 (1x1)

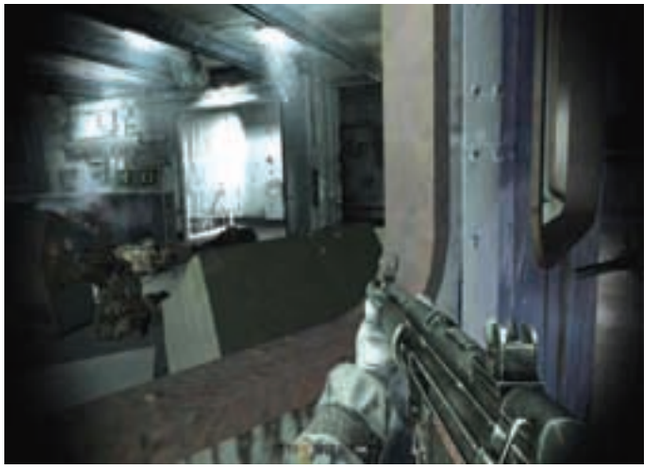
Самым значимым достижением A-Gaming является третье место на WCG 2007 Grand Final.

ПОПОЛНЕНИЕ В A-GAMING

В составе бронзового призера World Cyber Games 2007 Grand Final украинской Amazing Gaming опять перемены. Четыре месяца назад команду покинул один из ее ключевых игроков Weiss и на его место взяли молодого и перспективного атлета Craft1k, однако остальные участники команды так и не смогли сыграться с ним. В итоге он был исключен из состава, а на его место неожиданно пригласили москвича Hooch, который в последнее время также испытывал трудности в поисках достойной его профессионального уровня команды. Теперь парням из Amazing Gaming придется учиться проводить тренировки удаленно, активно используя голосовую связь. Получится ли у них это, станет понятно уже на ближайшем турнире серии ASUS Cup.

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

Лидеры продаж в США и Канаде/март 2008 года



Название игры	Издатель
9–15 марта	
1. The Sims 2: FreeTime	**Electronic Arts**
2. Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm	**THQ**
3. Call of Duty 4: Modern Warfare	**Activision**
4. Sins of a Solar Empire	Stardock
5. The Sims 2 Deluxe	Electronic Arts
6. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
7. World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment
8. World of Warcraft: The Burning Crusade	Blizzard Entertainment
9. Frontlines: Fuel of War	THQ
10. Sim City Societies	Electronic Arts
16–22 марта	
1. The Sims 2: FreeTime	**Electronic Arts**
2. The Sims 2 Deluxe	**Electronic Arts**
3. Sins of a Solar Empire	**Stardock**
4. Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
5. Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm	THQ
6. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
7. World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment
8. Cake Mania	Sandlot Games
9. World of Warcraft: The Burning Crusade	Blizzard Entertainment
10. Diner Dash 2	Big Fish Games

Лидеры продаж в Великобритании/март 2008 года

16–22 марта	
1. The Sims 2: FreeTime	**Electronic Arts**
2. Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm	**THQ**
3. Football Manager 2008	**Sega**
4. Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
5. The Sims: Castaway Stories	Electronic Arts
6. The Sims 2	Electronic Arts
7. World of Warcraft: Battle Chest	Vivendi Games
8. The Sims 2: Bon Voyage	Electronic Arts
9. Frontlines: Fuel of War	THQ
10. Crysis	Electronic Arts
23–29 марта	
1. The Sims 2: FreeTime	**Electronic Arts**
2. Football Manager 2008	**Sega**
3. Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm	**THQ**
4. Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
5. The Sims 2	Electronic Arts
6. The Sims 2: Bon Voyage	Electronic Arts
7. World of Warcraft: Battle Chest	Vivendi Games
8. The Sims: Castaway Stories	Electronic Arts
9. Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Electronic Arts
10. Crysis	Electronic Arts

Немного грустно наблюдать в чартах Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm. Игра есть, а студии, которая ее создала, нет. Iron Lore Entertainment, почитаемая поклонниками ролевых экшенов за Titan Quest, приказала долго жить. И знаешь, возможно, в этом есть и твоя вина. Майкл Фитч (Michael Fitch), один из директоров издательства THQ, выпустившего все проекты Iron Lore, верно подметил: «Если бы хоть небольшая часть геймеров, скачавших Titan Quest из интернета, купила игру, в судьбе Iron Lore все могло бы быть совсем иначе». Ну и кто еще будет пытаться мне доказать, что в пиратстве нет ничего плохого? Лебединая песнь Iron Lore – Soulstorm уверенно дебютировала в TOP10. Но, разумеется, не сумела побороть The Sims 2: FreeTime. Это дополнение, как и следовало ожидать, оказалось на самой вершине рейтинга продаж и не покинет десятку еще полгодика, не меньше. В свете анонса The Sims 3 компиляция The Sims 2 Deluxe подскочила аж до второго места в США. Похоже, когда подоспеет третья часть, тираж серии перевалит за 100 миллионов (сейчас у нее 98 миллионов).
А вот что удивило, так это стратегия Sins of a Solar Empire. Она по-прежнему в топе. При этом не забывайте: игра не защищена от копирования, ее можно записать на DVD и подарить другу. Да только не пишут что-то американцы, не раздаривают направо и налево, честно покупают. Понимают, наверное, что хороший продукт всегда стоит денег.

За чартами присматривал
Иван Гусев

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ
Май – июль 2008 года

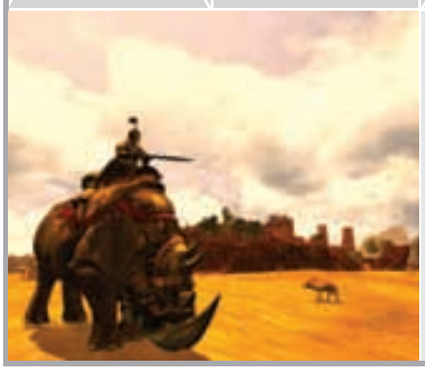
За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет

Название	Жанр	Дата выхода
A Vampyre Story	Adventure	II квартал 2008
Age of Conan: Hyborian Adventures	MMORPG	20 мая 2008
Alone in the Dark	Action	20 июня 2008
American McGee's Grimm	Action/Adventure	Июль 2008
Backyard Baseball 2009	Simulation	20 мая 2008
Battlefield Heroes	FPS	III квартал 2008
Beijing 2008	Simulation	24 июня 2008
Bionic Commando: Rearmed	Action	16 мая 2008
Brothers in Arms: Hell's Highway	FPS	3 июня 2008
Cid The Dummy	Action	II квартал 2008
Dancing with the Stars: The PC Game	Simulation	II квартал 2008
Deadliest Catch: Alaskan Storm	Simulation	13 мая 2008
Devil May Cry 4	Action	2 июня 2008
Dracula: Origin	Adventure	13 мая 2008
Drakensang: The Dark Eye	Action/RPG	Июль 2008
FlatOut: Ultimate Carnage	Racing	Июнь 2008
Hei$t	Action	13 мая 2008
Highlander: The Game	Action	III квартал 2008
Insecticide	Action/Adventure	II квартал 2008
Iron Man	Action	2 мая 2008
Kung Fu Panda	Action	27 мая 2008

Название	Жанр	Дата выхода
Left 4 Dead	Action	III квартал 2008
LEGO Indiana Jones: The Original Adventures	Action	3 июня 2008
Lost Planet: Extreme Condition – Colonies	FPS	27 мая 2008
Mass Effect	RPG	6 мая 2008
Memento Mori	Adventure	II квартал 2008
Nancy Drew: The Phantom of Venice	Adventure	Июль 2008
SimCity Societies: Destinations	Simulation	27 мая 2008
Shattered Suns	Strategy	30 мая 2008
So Blonde	Adventure	II квартал 2008
Stronghold Crusader Extreme	Strategy	27 мая 2008
Supreme Ruler 2020	Strategy	20 мая 2008
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Action/Adventure	16 мая 2008
The Chronicles of Spellborn	MMORPG	II квартал 2008
The Immortals of Terra: A Perry Rhodan Adventure	Adventure	20 мая 2008
The Incredible Hulk	Action	3 июня 2008
The Political Machine 2008	Strategy	Июнь 2008
The Sims 2: Kitchen & Bath Interior Design	Simulation	II квартал 2008
The Witcher: Enhanced Edition	RPG	II квартал 2008
UEFA Euro 2008	Simulation	19 мая 2008
WALL-E	Action/Adventure	24 июня 2008

РОССИЙСКИЕ ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ
Май – июль 2008 года

Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
2025: Битва за Родину	Primal Software	Акелла	Action	III квартал 2008
9 Рота	Леста	Новый Диск	Strategy	Май 2008
Black Ocean	Ghost Software	Акелла	RPG	II квартал 2008
Collapse	CREOTEAM	Бука	Action	Июнь 2008
Disciples 3: Ренессанс	.dat	Акелла	Strategy	III квартал 2008
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	III квартал 2008
Jagged Alliance 3	F3 Games	Акелла	Strategy	III квартал 2008
King's Bounty. Легенда о рыцаре	Katauri Interactive	1С	Strategy	II квартал 2008
Showdown: Scorpion	B-COOL Interactive	Акелла	Action	III квартал 2008
S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо	GSC Game World	GSC World Publishing	FPS	29 августа 2008
Sledgehammer	Targem Games	Бука	Action/Racing	II квартал 2008
Sublustrum	Phantomery Interactive	Новый Диск	Adventure	8 мая 2008
Warfare	GFI Russia	GFI/Руссобит-М	Strategy	II квартал 2008
Xenus 2: Белое золото	Deep Shadows	Play Ten Interactive/Руссобит-М	FPS	Май 2008
XIII век. Слава или смерть – Русич	Unicorn Games Studio	1С	Strategy	Май 2008
Алмазный меч, деревянный меч	Primal Software	1С	RPG	II квартал 2008
Анабиоз: Сон разума	Action Forms	1С	FPS	Май 2008
Архивы НКВД: Охота на фюрера	SPLine	Акелла	Adventure	II квартал 2008
Восхождение на трон. Валькирия	DVS	1С	Strategy	II квартал 2008
Дилемма 2	4reign Studios	Акелла	Adventure	II квартал 2008
Евгений Онегин	Dreamlore Games	Акелла	Adventure	II квартал 2008
Звездные волки 2: Гражданская война	Elite Games, Xbow Software	1С	Strategy	III квартал 2008
Ка-50: Черная акула	Eagle Dynamics	1С	Simulation	II квартал 2008
Кодекс войны: Осада	1С: Ino-Co	1С	Strategy	II квартал 2008
Метатрон	Orion Games	Новый Диск	FPS	II квартал 2008
Московский водила	ArtyShock	Акелла	Racing	II квартал 2008
Морской охотник	Акелла	Акелла	Simulation	II квартал 2008
Периметр 2: Новая Земля	К-Д ЛАБ	1С	Strategy	II квартал 2008
Предтечи	Deep Shadows	Руссобит-М/Play Ten	FPS	Май 2008
Санитары подземелий 2: В поисках черного квадрата	1С	1С	RPG	II квартал 2008
Симбионт	Targem Games	Бука	Action	III квартал 2008

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
				2 **ЖЕЛЕЗНЫЙ ДРОВОСЕК** Экшен по мотивам фильма Iron Man (в основе которого комикс) прибывает на PC. Так что 2 мая – в кино, на премьеру, а потом в магазин – за игрой.	3 **ENSEMBLE STUDIOS В НЕВОЛЕ** В 2001 году Microsoft уговорила создателей RTS-серии Age of Empires расстаться с независимостью.	4
5 **РОЖДЕНИЕ БОГА** В 1959 году на белый свет явился Питер Молине. Благодаря его играм Populous и Black & White мы не понаслышке знаем, как трудно быть богом.	6 **ЭФФЕКТ BIOWARE** Ролевая игра Mass Effect приземляется на PC. Не пропусти, это фантастика высшей пробы!	7 **SONY ГОВОРИТ «АГУ»** В 1946 году образована японская компания Sony. Не случись этого, не было бы ни PlayStation, ни сотен любимых игр.				
		14			17	18
19	20 **КОНАН ПРИГЛАШАЕТ В ГОСТИ** В суровом виртуальном мире Age of Conan: Hyborian Adventures будут рады всем киммерийцам, варварам и просто любителям MMORPG.	21	22 **ЭПИЧЕСКИЙ ДЕБЮТ** В 1998 году первая игра Epic Games – шутер Unreal – наконец-то добралась до магазинов.	23 **БОЛЛ ПРОТИВ СПИЛБЕРГА** В кинотеатрах США начнется показ трэш-шедевра Postal и четвертой части «Индианы Джонса». Уве утверждает: Спилберг – не жилец.		25
		28 **ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ EA** В 1982 году Трип Хоукинс (Trip Hawkins) основал Electronic Arts. Изначально компания позиционировалась как издатель компьютерных игр.			31	

В ВОЗДУХЕ. НА ЗЕМЛЕ. ЛУЧШЕЕ ОРУЖИЕ ЭТО...

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЧЕЛОВЕК™

ОФИЦИАЛЬНАЯ ВИДЕОИГРА ПО ФИЛЬМУ

МАЙ 2008

WWW.IRONMANTHEGAME.COM

MARVEL

SEGA

www.sega-europe.com

XBOX 360. PLAYSTATION 3 PlayStation 2 PSP NINTENDO DS. Wii PC DVD

© SEGA. Название и логотип SEGA являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации SEGA. Фильм Iron Man © 2008 MVL Film Finance LLC. Marvel, Iron Man, а также имена и характерные внешние признаки всех персонажей: TM и © 2008 Marvel Entertainment, Inc. и ее дочерних компаний. Все права сохранены. Названия и логотипы "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS3", "PSP" и "UMD" являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и логотип Xbox являются охраняемыми товарными знаками группы компаний Майкрософт. Названия и логотипы NINTENDO DS и Wii являются товарными знаками NINTENDO. Все права сохранены.

10 фактов,

КОТОРЫЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ ОБРАЗОВАННЫЙ ГЕЙМЕР

Текст: Иван Гусев

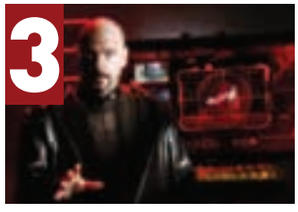
1

Создатель великой серии Civilization Сид Мейер (Sid Meier) – самый титулованный гейм-дизайнер. Он, к примеру, один из девяти членов Зала славы Академии интерактивных наук и искусств и обладатель собственной звезды на Аллее славы игровой индустрии (увидеть ее можно в Сан-Франциско в бизнес-центре Sony Metreon). Последняя на сегодняшний день награда – «За выдающиеся достижения» – была вручена Мейеру в этом году в ходе американской Конференции разработчиков игр.

2

У культового шутера Quake нет «истинного» продолжения. Да, конечно, уже вышли вторая, третья и четвертая части, однако они не имеют практически ничего общего с оригиналом. В 1997 году, заканчивая работу над очередным проектом, id Software нуждалась в хорошем названии, но игроделы не смогли придумать ничего лучше, чем Quake 2. А дальше – пошло-поехало…

3



Актер Джо Кукан (Joe Kucan) вот уже 14 лет изображает злого гения Кейна в стратегической серии Command & Conquer. Впервые эту роль он исполнил в 1995 году, а последний раз выступил в образе лидера братства NOD в свеженькой Command & Conquer 3: Kane's Wrath.

4

Самой «большой» игрой всех времен считается ролевка The Elder Scrolls 2: Daggerfall. Площадь виртуального мира, созданного Bethesda Softworks, составляет 163 тысячи 492 квадратных километра. В Daggerfall также невероятное количество NPC – ажно 750 тысяч!

5

Японская компания Tecmo, лучше всего известная геймерам по файтингам Dead or Alive, начинала бизнес в 1967 году как поставщик чистяще-моющих средств. А ее земляк Nintendo, появившийся на свет в 1889 году, выпускал и продавал игральные карты.

6

Самая популярная онлайновая игра – это всеми любимая Counter-Strike. В любое время дня и ночи по меньшей мере 270 тысяч геймеров играют в этот многопользовательский шутер. За месяц они все вместе набирают 6 миллиардов минут игрового времени.

7

Пиарщики компании Sega утверждают, что ежик Соник способен передвигаться быстрее, чем звук. Иначе говоря, он якобы может бежать со скоростью 1200 километров в час. В играх его, правда, притормаживают – в противном случае геймеры бы никого не увидели на экране.

8

Самой кассовой игрой, сделанной во Франции, считается Rayman. Платформер, выпущенный Ubisoft в 1995 году, разошелся 4-миллионным тиражом только на приставке PlayStation. А ведь были еще порты на персоналку и на карманные консоли…

9

Первой игрой, саундтрек которой записал симфонический оркестр, стала аркада Heart of Darkness. Она вышла в 1998 году и не имела большого успеха.

10

Серия Mega Man, выпускаемая японской компанией Capcom, – самая длинная из существующих. Со всеми сиквелами и спин-оффами в ней насчитывается 46 игр! На персоналку, правда, было портировано меньше полудюжины платформеров из серии Mega Man.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ 1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

ФИРМА «1С»

© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены. © 2007 Action Forms ltd. Все права защищены. РЕКЛАМА

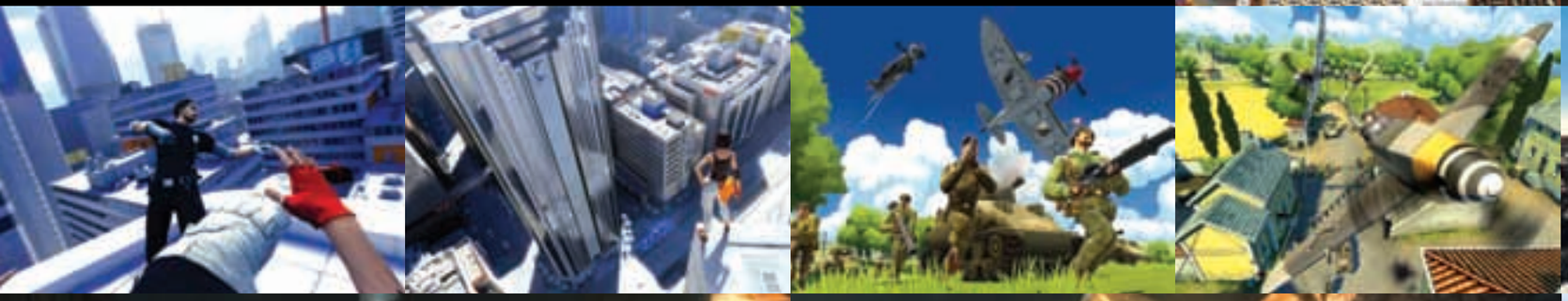
THE WAY
NVIDIA

ACTION FORMS

стр. 74

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

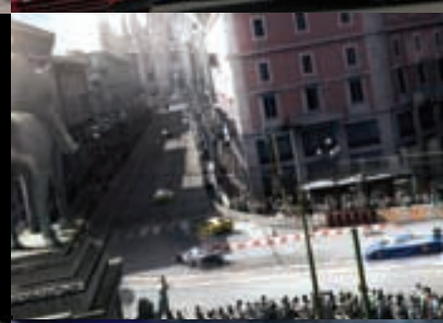
Disciples 3: Ренессанс	*74*	*Demigod*	*92*
Requiem	*78*	*Puzzle Quest:*	
Empire: Total War	*82*	*Galatrix*	*94*
Race Driver: GRID	*86*	*Witches*	*96*
Mirror's Edge	*88*	*Free Realms*	*98*
Battlefield Heroes	*90*	*Stargate Worlds*	*100*

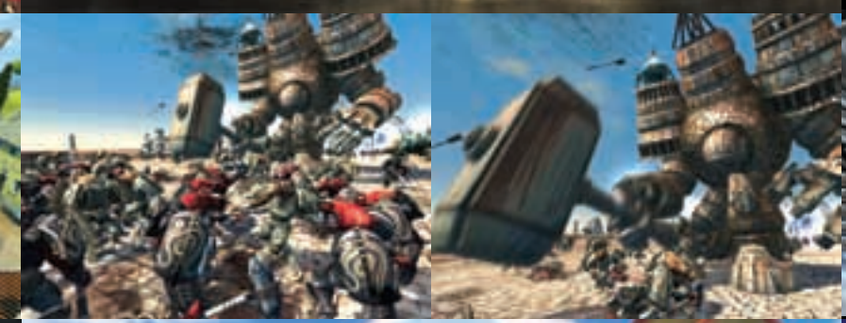


стр. 96

стр. 78

С этого номера некоторые превью по особенно ожидаемым проектам будут верстаться с нестандартным дизайном. И первый такой опыт – Disciples 3: Ренессанс.



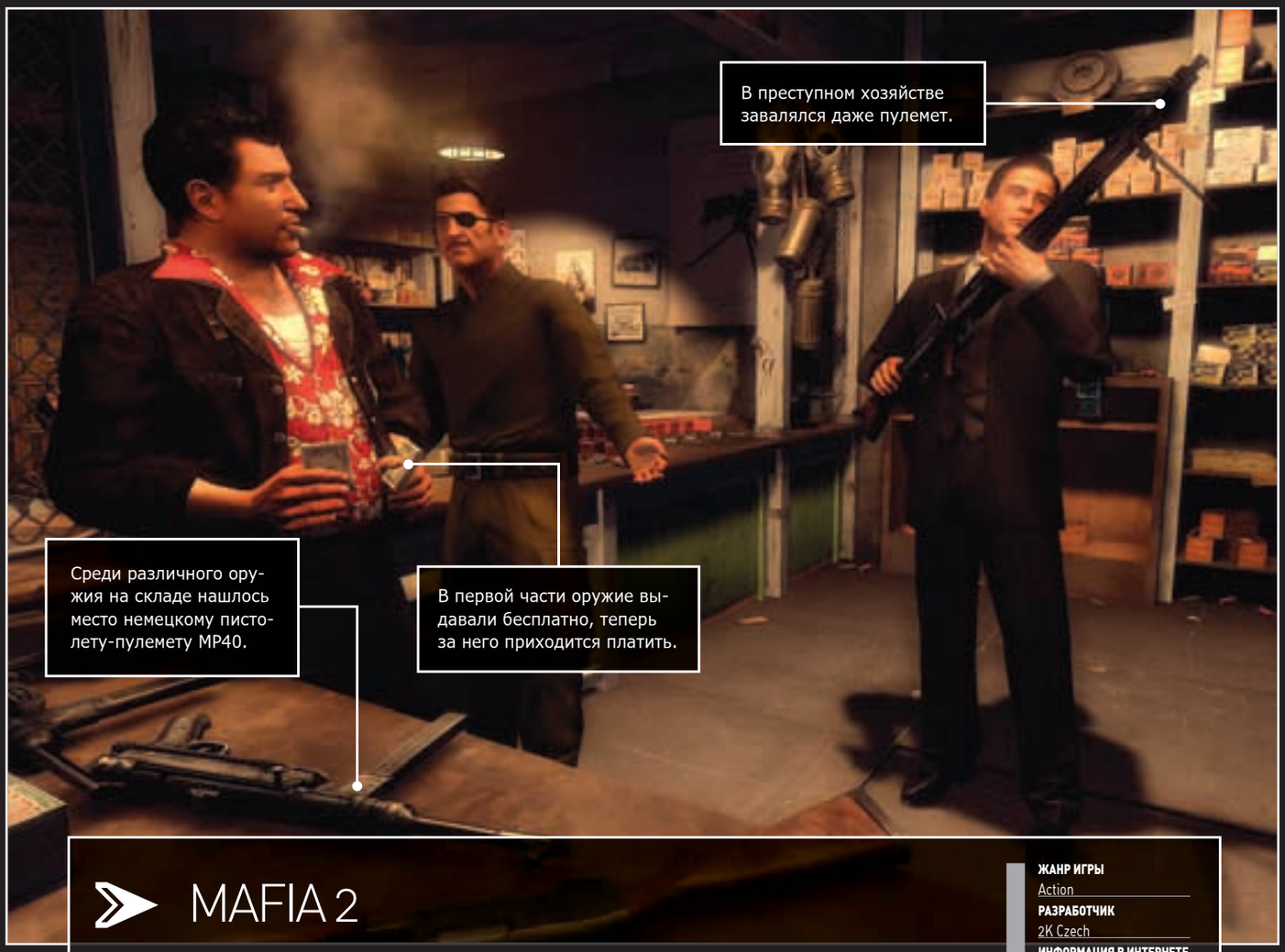


стр. 100

©2008 ЗАО «1С». Все права защищены. ©CAPCOM CO., LTD. 2008 ALL RIGHTS RESERVED. "PlayStation" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.
РЕКЛАМА

DEVIL MAY CRY 4
CAPCOM
DEVILMAYCRY.COM

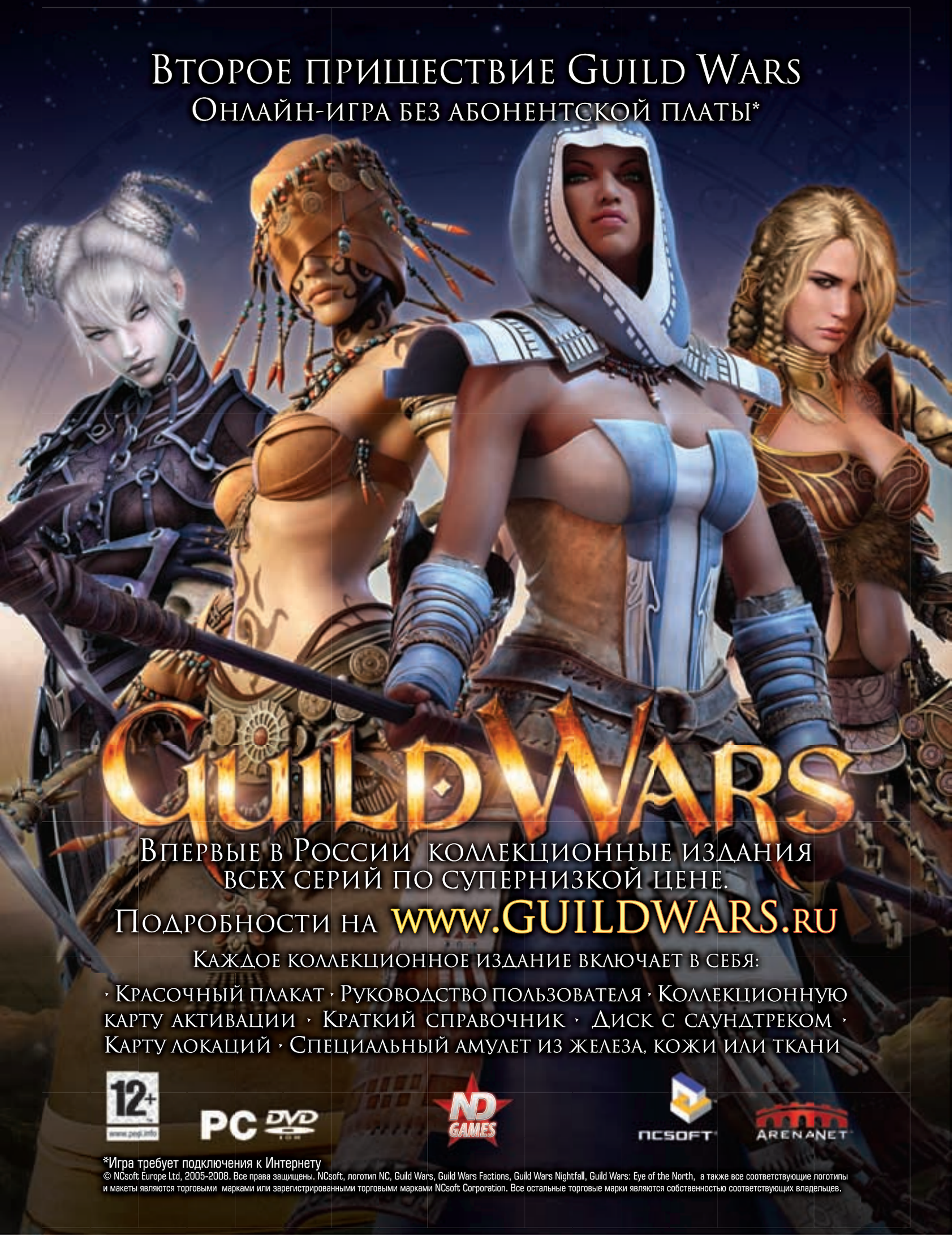
ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ



MAFIA 2

ЖАНР ИГРЫ
Action
РАЗРАБОТЧИК
2K Czech
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.2kgames.com/mafia2/
ДАТА ВЫХОДА
IV квартал 2009 года
МЫ ПИСАЛИ
Рубрика «В ожидании хита» в №11 (47)

С первой частью Mafia 2 связывает лишь то, что события обеих игр разворачиваются в США 50-х годов прошлого столетия. Именно на это время приходится расцвет итало-американских организованных преступных группировок. В Mafia: The City of Lost Heaven погибли почти все действующие лица, в том числе и основной персонаж Томми Анжело. Главная роль в сиквеле досталась новому удальцу (к сожалению, его имя разработчики пока держат в секрете). Сначала вместе со своим дружком-толстяком он будет выполнять мелкие поручения Семьи, потом займется более крупными делами и со временем превратится во влиятельную фигуру.


Второе пришествие Guild Wars
Онлайн-игра без абонентской платы*
Guild Wars
Впервые в России коллекционные издания
всех серий по суперНизкой цене.
Подробности на www.GUILDWARS.ru
Каждое коллекционное издание включает в себя:
· Красочный плакат · Руководство пользователя · Коллекционную карту активации · Краткий справочник · Диск с саундтреком · Карту локаций · Специальный амулет из железа, кожи или ткани
12+
PC DVD
ND GAMES
NCSOFT
ARENANET
*Игра требует подключения к Интернету
© NCsoft Europe Ltd, 2005-2008. Все права защищены. NCsoft, логотип NC, Guild Wars, Guild Wars Factions, Guild Wars Nightfall, Guild Wars: Eye of the North, а также все соответствующие логотипы и макеты являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками NCsoft Corporation. Все остальные торговые марки являются собственностью соответствующих владельцев.

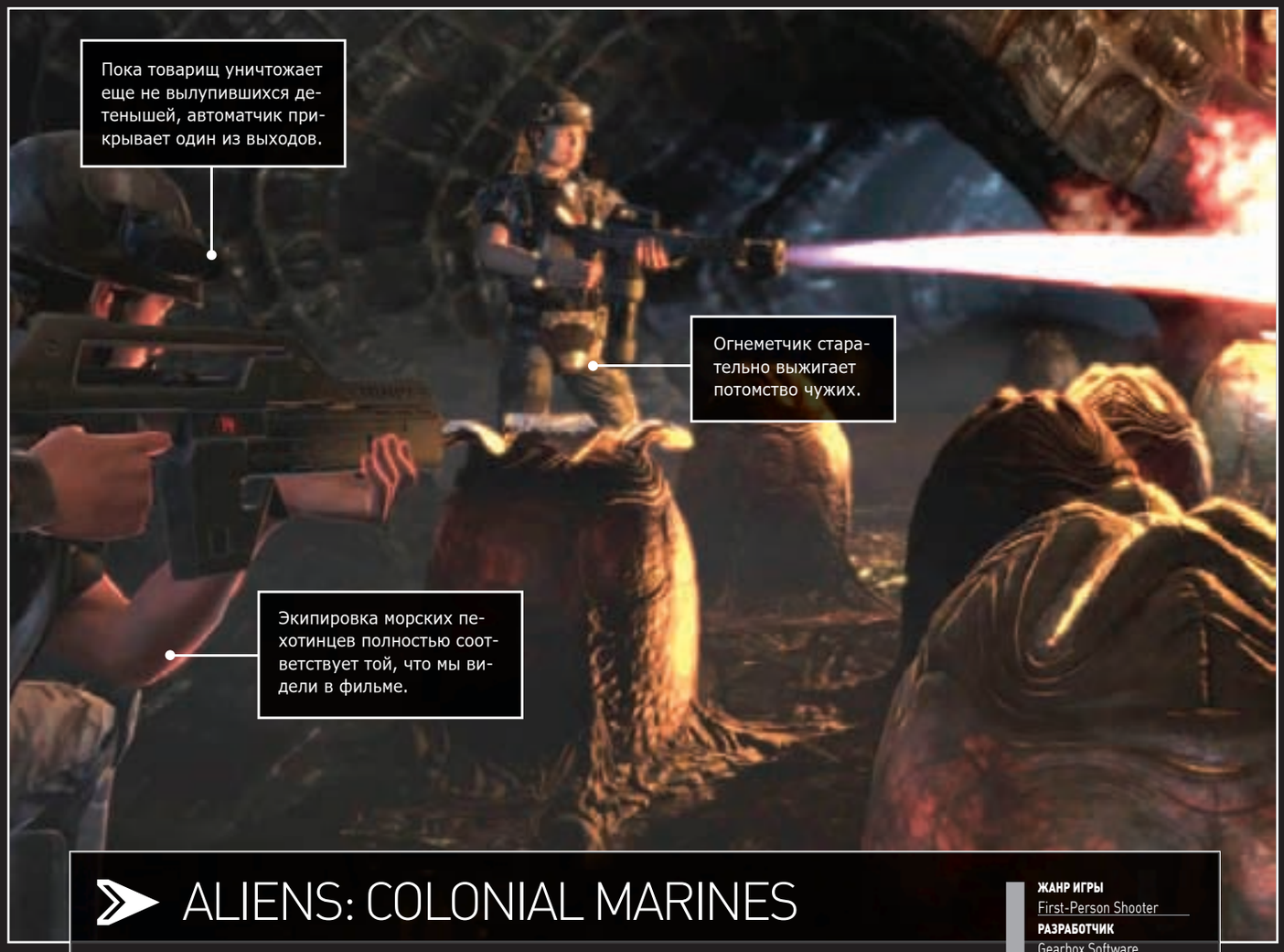
THE SIMS 3

ЖАНР ИГРЫ
Life Sim
РАЗРАБОТЧИК
EA Redwood Shores
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.thesims3.ea.com
ДАТА ВЫХОДА
2009 год
МЫ ПИСАЛИ
Публикаций не было

Теперь при переходе из одной части города в другую не придется ждать, пока игра загрузит дополнительные объекты. В усовершенствованном меню создания персонажей ты сможешь вылепить едва ли не точную копию себя любимого и наделить ее соответствующими чертами характера. У одних получится скромный оптимист, у других – злой параноик. Разработчики отучили симсов справлять нужду в присутствии гостей, воровать еду из холодильников и спать на чужих кроватях. А еще они дополнили так называемую «систему настроений». Например, из-за разбитой вазы сим будет горевать пару часов, а вот после крупной ссоры – неделю.

РЕКЛАМА

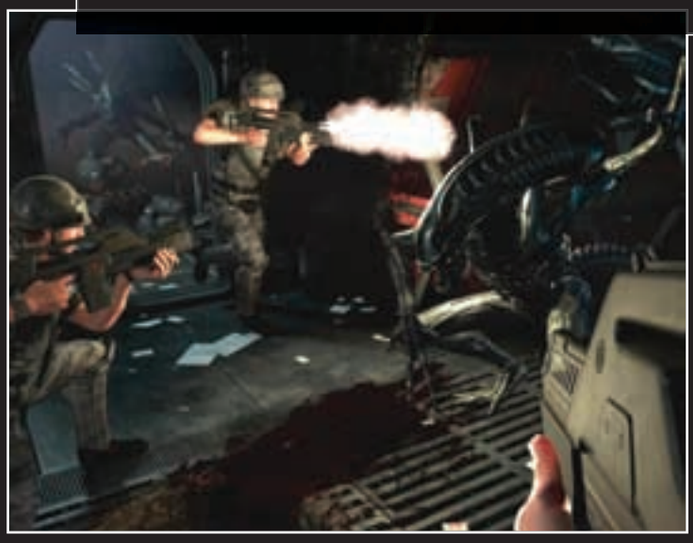
Copyright © 2008 Stardock Entertainment and Ironclad Games Corporation. All rights reserved. Sins of a Solar Empire is a trademark of Ironclad Games Corporation. All rights reserved. «Закат Солнечной Империи» © 2008 ЗАО «1С»/творческая адаптация студии Snowball Interactive. Все права защищены. Фирма «1С»: Россия, 123056, Москва, а/я 64. Отдел продаж: Тел. (495) 737-9257. Факс (495) 681-4407, e-mail: 1c@1c.ru



ALIENS: COLONIAL MARINES

Авторы Aliens: Colonial Marines не собираются слепо копировать сюжет «Чужих» Джеймса Кэмерона (James Cameron). Сценаристы придумали новую историю: небольшому подразделению колониальных морских пехотинцев приказали исследовать военный космический корабль Sulaco. Разумеется, посудина переполнена ужасными тварями с острыми зубами, когтями и кислотой вместо крови. По ходу игры ты встретишь немало отсылок ко второй части культовой фантастической тетралогии. Например, на одном из уровней можно найти механизм, выбросивший спасательную капсулу с Эллен Рипли и девочкой Ребеккой «Ньют» Джордан в открытый космос.

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК
Gearbox Software
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
Отсутствует
ДАТА ВЫХОДА
Октябрь 2008 года
МЫ ПИСАЛИ
Публикаций не было



РЕКЛАМА

TYPOK
ОХОТНИК ИЛИ ЖЕРТВА?
TYPOK
TYPOK
WWW.TUROK.COM
Touchstone
PC DVD ROM
ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ*
* ВЕРСИИ ДЛЯ XBOX 360™ И PS3™ ВЫПУЩЕНЫ НА АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ С РУССКИМ РУКОВОДСТВОМ
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru
snowball.ru
искусство делать игры

BATTLEFIELD: BAD COMPANY

В отличие от предыдущих эпизодов в Battlefield: Bad Company будет полноценный одиночный режим. В недалеком будущем страны Европы и Азии развяжут между собой кровопролитную войну. Однако трое героев-наемников будут крошить врагов не из-за чувства долга перед родиной, а ради наживы. Разработчики делают ставку на интерактивность мира. Благодаря движку Frostbite почти все объекты можно сломать, разбить или вовсе сровнять с землей. Заранее советуем покупать золотое издание игры, так как в обычное войдут далеко не все виды оружия, и за скачивание дополнительных «пушек» придется расплачиваться реальными деньгами.

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК
EA Digital Illusions Creative Entertainment
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.battlefield.com/badcompany
ДАТА ВЫХОДА
Лето 2008 года
МЫ ПИСАЛИ
Превью в №12 (48)

РЕКЛАМА

EUROPA UNIVERSALIS

ROME

SPQR

«АВТОРЫ ПРЕВОСХОДНЫХ EUROPA UNIVERSALIS И HEARTS OF IRON ВЕНИКОВ НЕ ВЯЖУТ»
– *PC ИГРЫ*

«ЛУЧШЕЕ ВРЕМЯПРЕПРОВОЖДЕНИЕ СЛОЖНО ПРИДУМАТЬ»
– *ИГРОМАНИЯ*

РАЗДЕЛЯЙ И ВЛАСТВУЙ!

ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ ЛЕГЕНДАРНОЙ СТРАТЕГИЧЕСКОЙ СЕРИИ EUROPA UNIVERSALIS

WWW.SNOWBALL.RU/ROME

1С ФИРМА «1С»

paradox INTERACTIVE

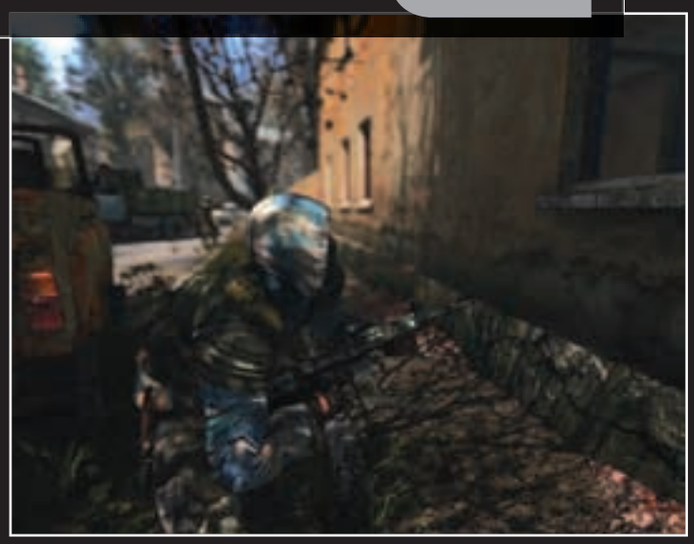
© Paradox Interactive 2005. All rights reserved. Europa Universalis, ROME is a trademark of Paradox Interactive.

snowball.ru перекрёсток миров

S.T.A.L.K.E.R.: CLEAR SKY

Главной изюминкой Clear Sky должна стать война группировок. В игре будут представлены пять противоборствующих сторон. «Долг» и «Свобода» знакомы тебе по оригинальной игре. Помимо них можно вступить в ряды «Чистого неба», податься к бандитам или присоединиться к объединению сталкеров. Каждая организация контролирует свой участок и проповедует свою тактику. Например, бандиты предпочитают действовать утром, а ученые из «Чистого неба» чаще всего активны перед рассветом. Значительно улучшится отображение строений на карте местности. Если навести курсор на какой-нибудь объект, то всплывет текст с его кратким описанием.

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК
GSC Game World
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.stalker-game.com/clearsky/index_ru.html
ДАТА ВЫХОДА
29 августа 2008 года
МЫ ПИСАЛИ
Репортаж с выставки E3 2007 в №9 (45)

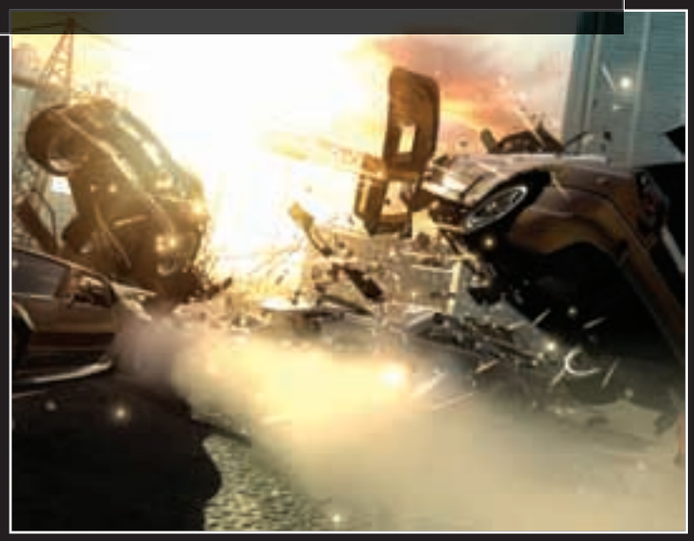


W.E.L.L.
ONLINE
Мне
ХорошООнлайн
www.wellonline.com
реклама
© SiBiLANT INTERACTIVE
REVEALITY

FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE

FlatOut: Ultimate Carnage вышла на приставке Xbox 360 почти год назад и удостоилась довольно высоких оценок в прессе. Совсем скоро игра появится на PC. Сотрудники Bugbear Entertainment существенно переработали движок FlatOut 2: добавили новую систему динамического освещения и затенения объектов, значительно улучшили эффект частиц. Число мелких предметов на трассе увеличилось с 5 до 7 тысяч. Теперь обломки машин не растворяются в воздухе, а валяются на дороге до окончания заезда. Количество полигонов в моделях автомобилей возросло с 7.5 до 25 тысяч. В одном заезде смогут выступить не 8, а 12 гонщиков.

ЖАНР ИГРЫ
Racing
РАЗРАБОТЧИК
Bugbear Entertainment
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.flatoutgame.com
ДАТА ВЫХОДА
Июнь 2008 год
МЫ ПИСАЛИ
Репортаж с выставки Games Convention №10 (46)



Эл Эммо и

сокровища Золотой шахты

HIMALAYA

Эл Эммо решает все проблемы!

gfi

© 2008 Himalaya Studios LLC. Adventure Game Studio run-time engine. Copyright © 1995-2007 Chris Jones. Al Emmo is linked with the OggVorbis SDK, copyright © 2008 Xiph.org http://xiph.org Foundation. © 2008 GFI. All rights reserved. © 2008 «Бестней». Все права защищены. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81; Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forum/

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДР КАНЫГИН

DISCIPLES 3: РЕНЕССАНС

ПОСЛЕДНЯЯ ОСТАНОВКА

Впервые с Disciples 3 (тогда еще без красивой приставки «Ренессанс») мы познакомились два года назад на выставке КРИ-2006. Очарованной публике продемонстрировали лишь крошечный ролик, и большинство присутствовавших сошлись во мнении, что это не может быть настоящим игровым процессом. Модели прекрасные, бесспорно. Анимация восхитительная, но наши компьютеры никогда в жизни не смогут показать столь сложную картинку. Быть может, потом, когда процессоры станут быстрее. Будущее, однако, подкралось неслышно и расположилось на самых обычных мониторах в студии .dat. Если честно, я был немного разочарован. Никакой прелюдии: ни двери в волшебную Нарнию, ни искрящегося портала – ничего. В небе даже не грянул гром, когда перед вашим непокорным слугой была запущена полностью играбельная версия «Disciples 3: Ренессанс».

СИЛА ТРИЕДИНСТВА

Будем надеяться, что у игры не приключится неожиданной хвори и следующая наша встреча состоится уже в разделе рецензий. Однако демиурги проекта, Дмитрий Демьяновский и Андрей «Anry» Иванченко, уверяют, что большая часть работы позади: в существующей сейчас версии определены стороны конфликта, завершена деятельность над всеми юнитами и городами, проложены сюжетные ветки и вовсю записываются диалоги. Итак, игровых фракций три. Это Империя, Эльфийское братство и Легионы проклятых (люди, эльфы и демоны, если тебе так удобнее). Бородатые карлики, гномы и любимая по прежним частям нежить оставлены для дополнений. Сюжет Disciples 3 предполагает, что все расы участвуют в одном глобальном конфликте. Не будем портить тебе удовольствия, но заранее расскажем о том, что причиной его станут не набившие оскомину могучие артефакты или ценные минералы, а очаровательный ангел, упавший однажды с небес. За него и будем бороться, раскрывая постепенно тайну удивительного создания. При этом каждая фракция постарается тянуть одеяло на себя, получить собственную выгоду и по возмож-

ЖАНР ИГРЫ
Turn-based Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
.dat
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.disciples3.ru
ДАТА ВЫХОДА
III квартал 2008 года

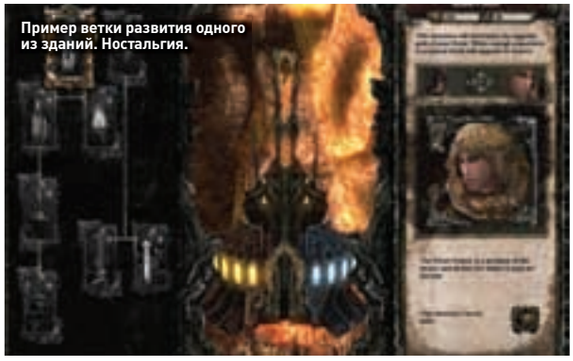
Факты

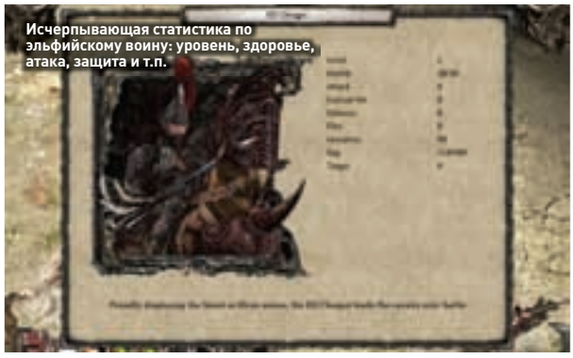
3 игровые фракции: Империя, Эльфийское братство и Легионы проклятых

1 новый класс – вор. Теперь способен вести армию

3 -я часть игры впервые стала полностью трехмерной

Защитница эльфийского города – броня, как на танке «Клим Ворошилов».


Пример ветки развития одного из зданий. Ностальгия.


Исчерпывающая статистика по эльфийскому воину: уровень, здоровье, атака, защита и т.п.

ности уничтожить конкурентов. Нам же придется поочередно брать на себя заботу о каждой из сторон, благодаря чему мы увидим ситуацию со всех трех точек зрения. Начнем с людей, потом на очереди демоны и эльфы (готовься встретить старых друзей – участников событий предыдущих игр серии).

ОРУЖИЕ СЭРУ ЛАНСЕЛОТУ

Отрадно видеть, что третья часть игры куда ближе подошла к RPG, чем ее предшественницы. Герои и рядовые юниты располагают внушительным списком параметров, а по достижении каждого нового уровня циферки в нем увеличиваются, радуя глаз. Изменяется и облик подопечных: на скриншотах ты видишь имперского рыцаря, на которого вешают найденные или полученные в боях доспехи, а также защитные кольца, серьги и прочую магическую бижутерию. Кстати, помимо сюжетных заданий в игре будут присутствовать побочные квесты. Выполнять их или нет – выбор за тобой, но, возможно, именно за них тебе подарят уникальное оружие или новую кирасу. Геройских классов стало больше. К уже имеющимся воину, магу и лучнику добавился вор. И если раньше он присутствовал в игре как юнит с немного расширенными возможностями, то теперь это полноценный герой. Его можно экипировать, развивать или ставить во главе войска. Но и своих основных функций разбойник не забыл: если вывести его из отряда, он превратится в того самого человека-тень, готового шпионить, совершать разведывательные миссии и докучать врагу. Оставленная на время без присмотра армия спокойно продолжит поход: отряды могут теперь передвигаться и сражаться без лидера.

ВЫШЕ И СИЛЬНЕЕ

Хотя стиль Disciples легко узнать уже на заставочном экране, третья часть сильно отличается от двух предыдущих. При этом принимающая сторона, компания Strategy First, прекрасно осознает, что сериал остро нуждается в свежей крови, и зачастую сама является инициатором нововведений. Первое и самое, наверное, важное: «Ренессанс» стала полностью трехмерной. Игровая камера свободно парит над невероятной красоты ландшафтом, пролетает над лесами, лужайками, глубокими рвами. Замки и вовсе заставляют думать о высокотехнологичных тестах 3d-графики. Кликом по кнопке «апгрейд здания» ты воздвигаешь величественные башни магов, обелиски и висячие сады. Демоны, кстати, возводят свои строения на парящих над огненной пропастью островах.

Как ты помнишь, земли мира Невендаар всегда очень ясно указывали на свою принадлежность. Пасторальные лужайки имперцев сменялись усыпанными листвой территориями эльфов, а демоны предпочитали голую выжженную пустыню с ласкающими взор пнями. Все это верно и сейчас, при этом стоящие на границе разных зон деревья меняют свой облик в реальном времени, то одеваясь в осеннее золото или буйную зелень, то становясь черными головешками с торчащими в разные стороны голыми ветками. Как и прежде, завоевывать территорию и ресурсы на ней предлагается с помощью жезлов, которые игрок втыкает в землю возле приглянувшейся шахты или рудника. Теперь они превратились в отдельную боевую единицу: с каждым новым ходом растут в уровнях и даже могут обзавестись небольшим гарнизоном. Врагу недостаточно просто подбежать и уничтожить скипетр, ему придется вступить в бой со стражем.

ПЕРВОЕ И САМОЕ, НАВЕРНОЕ, ВАЖНОЕ: «РЕНЕССАНС» СТАЛА ПОЛНОСТЬЮ ТРЕХМЕРНОЙ. ИГРОВАЯ КАМЕРА ПАРИТ НАД НЕВЕРОЯТНОЙ КРАСОТЫ ЛАНДШАФТОМ, НАД ЛЕСАМИ И ГЛУБОКИМИ РВАМИ.

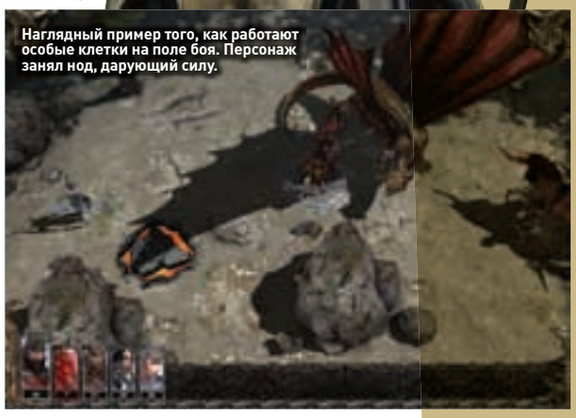
Далее: если ты играл в предыдущие части, наверняка тоже попадал в эту ловушку. Локация зачищена, монстров больше не осталось, за исключением одного завалящего гада… который, оказывается, имеет иммунитет к рукопашным атакам. Наш отряд, само собой, состоит из могучих воинов, совершенно ничего не понимающих в магии. Переигрывать сценарий с нуля? Не в новой части – и сотрудники .dat попадались на эту удочку. Поэтому теперь в игре будут присутствовать мини-подземелья, специальные подуровни, где игрок сможет набрать недостающий опыт. Чувс-

У персонажа имеется вполне ролевой мешок, где он хранит волшебные склянки и запасную кольчугу.

твуешь, что монстры слишком злы и отряд не готов к встрече с ними, никто не запрещает тебе спуститься в фитнес-локацию еще раз и набраться сил.

В ПОЛЕ ВОИН

К боям вообще стоит готовиться серьезно. Чтобы избавиться от еще одного слабого места серии – вялых сражений, юнитам на поле боя позволили двигаться. Забудь те досадные минуты, когда ты по незнанию ставил воинов во вторую линию, где они были вынуждены пропускать ходы, пока беззащитных магов лупцевали в рукопашной схватке. И хотя арены Disciples 3 обычно довольно компактны, возможность передвигать подопечных сильно меняет картину боя. Решив превратить каждую стычку в своеобразный тактический ребус, .dat ввела «зоны влияния». Случайным образом генерируемые клетки (гексы, конечно: после длительного периода тестирования разработчики отказались от скучных квадратов) дают бонус тому, кто в данный момент их занял. Это может быть прибавка к силе или, например, к огненной магии. Наша задача – отыскать эти области и занять первыми.


Наглядный пример того, как работают особые клетки на поле боя. Персонаж занял нод, дарующий силу.

ДНИ В КАЛЕНДАРЕ

На сладкое разработчики припасли редактор миссий. Утилита позволяет за пару кликов мыши создать рощицу, воткнуть на ее опушке замок и расставить рудники. Источники света обращают пейзаж то в летний пикник, то в мрачную обитель безумного чародея. Все это пригодится нам только после прохождения оригинальной кампании и возможных дополнений. Когда? Мы скрещиваем пальцы: совсем-совсем скоро. **PG**

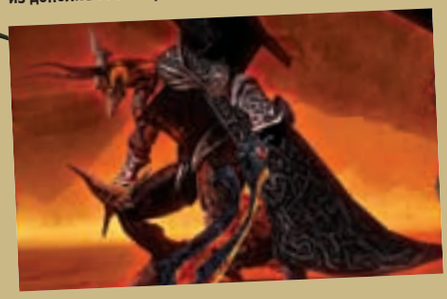
Нам всегда хотелось узнать, что находится в баночках со «здоровьем».

ДВИЖОК ТВОЕЙ МЕЧТЫ

«Disciples 3: Ренессанс» базируется на движке собственной разработки Virtual Dream Engine. Технология позволяет и создавать детализированные ландшафты, и демонстрировать шикарные крупные планы персонажей. Может быть, новой игрой станет экшен от третьего лица? Или RPG?

ПОВЕЛИТЕЛЬ ДРАКОНОВ

В начале разработки в игре присутствовал еще один класс – бистмастер. На набросках он выглядел внушительно: крошечный человечек, сидящий верхом на исполине драконе. Класс должен был обладать уникальным умением: призывать животных и управлять ими. По мановению руки хозяина они бросались в бой вместе с обычной армией юнитов. Зверюшки получали опыт, росли и менялись вместе с повелителем. В угоду балансу от бистмастеров на время отказались. Не спешите горестно вздыхать: они могут появиться в одном из дополнений к игре.



ТРИ ТУЗА В КОЛОДЕ

Уникальные свитки, ценные могущественные артефакты, которые сможет использовать любая сторона конфликта, ранее назывались картами. Каждая – произведение искусства и весьма неприятный сюрприз для врага, так как догадаться, каким именно секретным знанием ты владеешь, он не мог. Предполагалось, что карты игрок будет беречь до последней решающей схватки, а в многопользовательском режиме они могли стать объектом коллекционирования. Однако концепция была способна серьезно повредить игровой механике, поэтому карты все-таки остались свитками. Великолепные «рубашки», надеемся, остались.

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ КОПЦЕВ

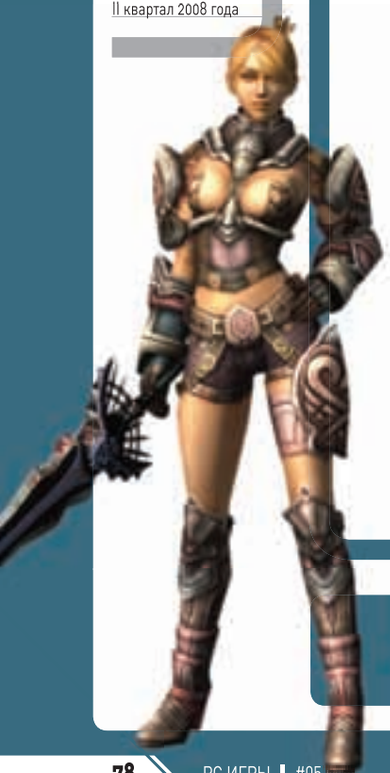
Таверна для самых слабых персонажей.

Рекс в полный рост. Так и выглядят здешние маунты.

REQUIEM

КРОВЬ ДА КРОВЬ КРУГОМ

ЖАНР ИГРЫ
MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ
Gravity
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Gravity CIS
РАЗРАБОТЧИК
Gravity
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не ограничено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.requiem-online.ru
ДАТА ВЫХОДА
II квартал 2008 года



«Почему тебе так нравится Ragnarok Online?» – спросили журналисты одну весьма прокачанную особу. «Потому что монстрики там симпатичные», – ответила девица. Ну разве это дело? Какой противник из розового мыльного пузыря или плотоядной ромашки? Нам, мужикам, хочется мяса да побольше. Истребление огромных, окровавленных монстров во-о-от с такими клыками куда круче противостояния маленькой, безобидной на вид зеленой гусенице.

Корейская компания Gravity, в стенах которой и создавалась Ragnarok Online, решила сменить профиль. Ее новая MMORPG Requiem позиционируется как самая кровавая бойня за всю историю онлайновых развлечений. 13 марта 2008 года российские пользователи получили доступ к открытой бета-версии проекта, а значит, самое время прогуляться по мрачным локациям. В путь!

ДЕЛА ДАВНО МИНУВШИХ ДНЕЙ

Когда-то земли Этергии (Ethergia) населяли восемь могущественных рас. Они жили в мире и согласии, пока создания ночи Натсы (Nats) не заявили о своей божественной природе. Эту выходку соседи наглецов Ксеноа (Xenoa) и Траны (Tran) восприняли как официальное объявление войны. Началась жестокая бойня. Тем временем мудрые Эонеи (Eonay) раскрыли секрет научной маны, которая, как говорят разработчики, сыграет значительную роль в сюжете игры. Ученые Натсов, пытаясь создать суперсолдат, начали осваивать магию и ставить эксперименты в области генной инженерии. Так на свет появились Круксены (Kruxena). Вскоре их создатели просчитались, и бойцы остались без наставников. Война закончилась, но она никого ничему не научила. Жадные до крови Ксеноа требовали от своих рабов все новых и новых жертв. Люди взбунтовались и объединились с бродягами Круксенами. Победа была уже близка, но жрецы Ксеноа успели использовать артефакт Танатос. Чудовищная сила вырвалась наружу и сдвинула континенты. Погибли миллионы, а магическое излучение полностью изменило этот мир.

В НАЧАЛЕ ВСЕХ НАЧАЛ

Requiem начинается с генерации персонажа (на одном аккаунте можно создать до восьми героев).

НОЧНОЙ ДОЗОР

В зависимости от времени суток изменяется сила некоторых монстров. Если днем перемещаться практически безопасно даже в одиночку, то ночью настоятельно рекомендуется путешествовать только в компании друзей. Темное время суток наступает в 23:00. Об этом сигнализирует пиктограмма в виде окровавленного месяца. Увидел такой значок? Значит, лучше отсидеться за городскими стенами, особенно на начальных уровнях. Чувствуешь в себе силу? Тогда ищи достойных компаньонов.

Выбор расы крайне важен, ведь он влияет на всю игру. Кто тебе ближе: тупой, но сильный Бартук, идущий на врагов врукопашную, или хитрые и ловкие Круксены, мастера стрельбы из лука? Лучший выбор для новичка – Туранин. Особым здоровьем он

Истребление огромных, окровавленных монстров во-о-от с такими клыками куда круче противостояния безобидной зеленой гусенице.

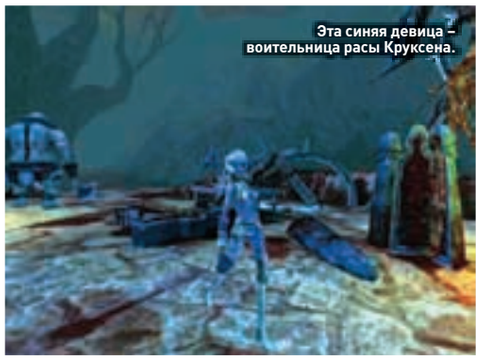
Факты

1 мрачный мир

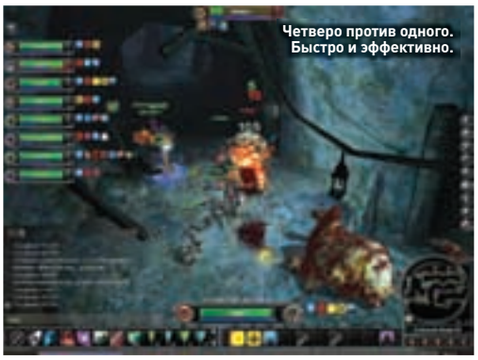
3 экзотические расы

13 игровых локаций

18 классов персонажей


Эта синяя девица – воительница расы Круксена.

Интерфейс в игре практически идентичен интерфейсу World of Warcraft и Lineage 2.


Четверо против одного. Быстро и эффективно.

не отличается, зато владеет древней магией и легко обучается новым заклинаниям. Помимо расы необходимо выбрать пол, цвет кожи и прическу, а также четырехзначный защитный код для нашего героя, чтобы обезопасить себя от нелегальных махинаций с аккаунтом.

Все новички вне зависимости от расы начинают свой путь в одном месте – на заснеженном острове полумесяца. Монстры там относительно мирные и сами нападать не станут. Качаться пусть не очень интересно, зато безопасно. Поблизости от стартового телепорта находится подземное шахтерское поселение, в котором всегда можно пополнить запасы аптечек, овладеть новыми навыками, починить оружие и получить очередные задания. Магазины острова не отличаются широким ассортиментом. Остается надеяться, что дефицитные вещи появятся на игровом аукционе.

Квесты можно условно разделить на три группы: обычные (поручения NPC), эпические (те, что двигают сюжет) и простые (распространяются в виде свитков, которые можно купить у специального агента). Большая часть свитковых заданий сводится к истреблению определенного количества монстров, поиску и сбору древностей или работе курьера.

СЛАВНАЯ ЖИЗНЬ И ДОСТОЙНАЯ СМЕРТЬ

И вот – твой первый бой. Авторы игры возводят насилие в ранг искусства, смакуют каждую фонтанирующую рану и оторванную конечность. Схватки заканчиваются эффектным фаталити: голова монстра летит в одну сторону, кишки – в другую, а несчастное тело еще долго бьется в агонии. Любопытно, что ночью (а именно с 23 часов) твари становятся на порядок более живучими и злыми. Справится с ними только партия из восьми игроков. Воскреснуть в Requiem можно несколькими способами. Во-первых, с помощью товарища по партии или доброго незнакомца. В момент смерти над телом убитого героя возникает

АДСКАЯ ГЕОГРАФИЯ

В игре будет как минимум 13 больших локаций. На юго-востоке расположен остров Кресент (Crescent), который долгое время был необитаем по причине суровых морозов и сильных ветров. Есть на карте и другие, более населенные места вроде города Парнесс (Parness), власть в котором принадлежит Ордену Ксенона. Перемещаться между локациями можно на крылайдере – местной разновидности магического самолета.

Интерфейс в игре практически идентичен интерфейсу World of Warcraft и Lineage 2.

ТВОЙ ЛАСКОВЫЙ И НЕЖНЫЙ ЗВЕРЬ

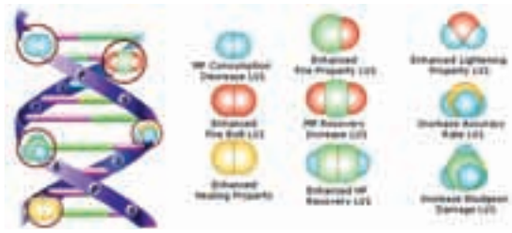
Умение превращаться в животных использовалось в MMORPG и раньше, но в случае с Requiem все обстоит иначе. На 23-м уровне игрок получает специальный навык и свою первую руну зверя. Для этого достаточно выполнить несложный квест. Позже персонажу станут доступны новые части звериных рун: их можно добыть на охоте или купить на аукционе. Соединяя четыре части магической печати, герой синтезирует свой новый звериный облик.

Такой биплан называется крылайдером. На нем путешествуют на большие расстояния.

Тут и корабли имеются. Вот только берут ли они пассажиров?

МАГИЯ ДНК

Манипулируя с ДНК, ты сможешь улучшать параметры своего персонажа, увеличивать его силу и живучесть, повышать эффективность умений. Большое количество таких генетических комбинаций дает полную свободу выбора при прокачке героя. Кроме того, существуют скрытые ДНК-бонусы, которые появляются после заполнения пяти слотов в спирали. Перестраивая молекулу, ты получаешь новые уникальные навыки. Но для этого придется обратиться к генному инженеру и выложить кругленькую сумму.



ярко-красный знак с призывной надписью «HELP!». Второй вариант: возрождение в ближайшем поселении (для этого нужно состоять в страже). Реанимация отнимает немало времени. Кроме того, временно отправляясь к праотцам, персонаж теряет очки опыта.

За победу над очередным противником помимо экспы даются трофеи и ланты (местная игровая валюта).

На первых порах с поклажей будет напряженка, но впоследствии появятся сумки. Все равно мало места? Значит, пора воспользоваться услугами хранилища и оформить персональную ячейку. Это же заведение поможет с денежными переводами.

Поклонники PvP-баталий без дела не останутся. Для них в каждом крупном поселении построены специальные арены. Достигнув 10-го уровня, ты сможешь подать заявку на участие или выступить всей своей гильдией. В одной схватке может участвовать до 96 игроков с каждой стороны.

ШКОЛА ЖИЗНИ

Мастер-кузнец разбирает вещи на отдельные части, а потом использует их для апгрейда или конструирования других изделий. Только этому нужно еще научиться. У каждой из рас есть уникальное и весьма развесистое древо умений.

Юный Туранянин может стать воителем (Defender) или храмовником (Templar). Первый специализируется на обороне и скоростных атаках, второй – на боевой магии и лечении. По достижении определенного уровня выбор расширится, станут доступны такие профессии, как командор (Commander), защитник (Protector), и не только.

Если ты выберешь бартуков, то начинать придется с воина (Warrior), который потом может переквалифицироваться в берсеркера (Berserker) или вождя (Warlord), либо с шамана (Shaman), который вырастет в мистика (Mystic) или заклинателя (Forsaker). Эти волшебники уделяют особое внимание черной и огненной магии.

Третья раса, Круксены, – прирожденные убийцы и воры. На первой ступени им доступны такие профессии, как разбойник (Rogue) и колдун (Soul Hunter), впоследствии – сталкер (Shadow Runner), ассассин (Assasin), чернокнижник (Deflier) и доминатор (Dominator).

Определившись с профессией, ты получишь доступ к специальным навыкам, коих великое множество – до 40 на каждый класс. Пока неясно, каков максимальный уровень в игре, но, очевидно, прокачка до него отнимет гораздо больше времени, чем в той же World of Warcraft.

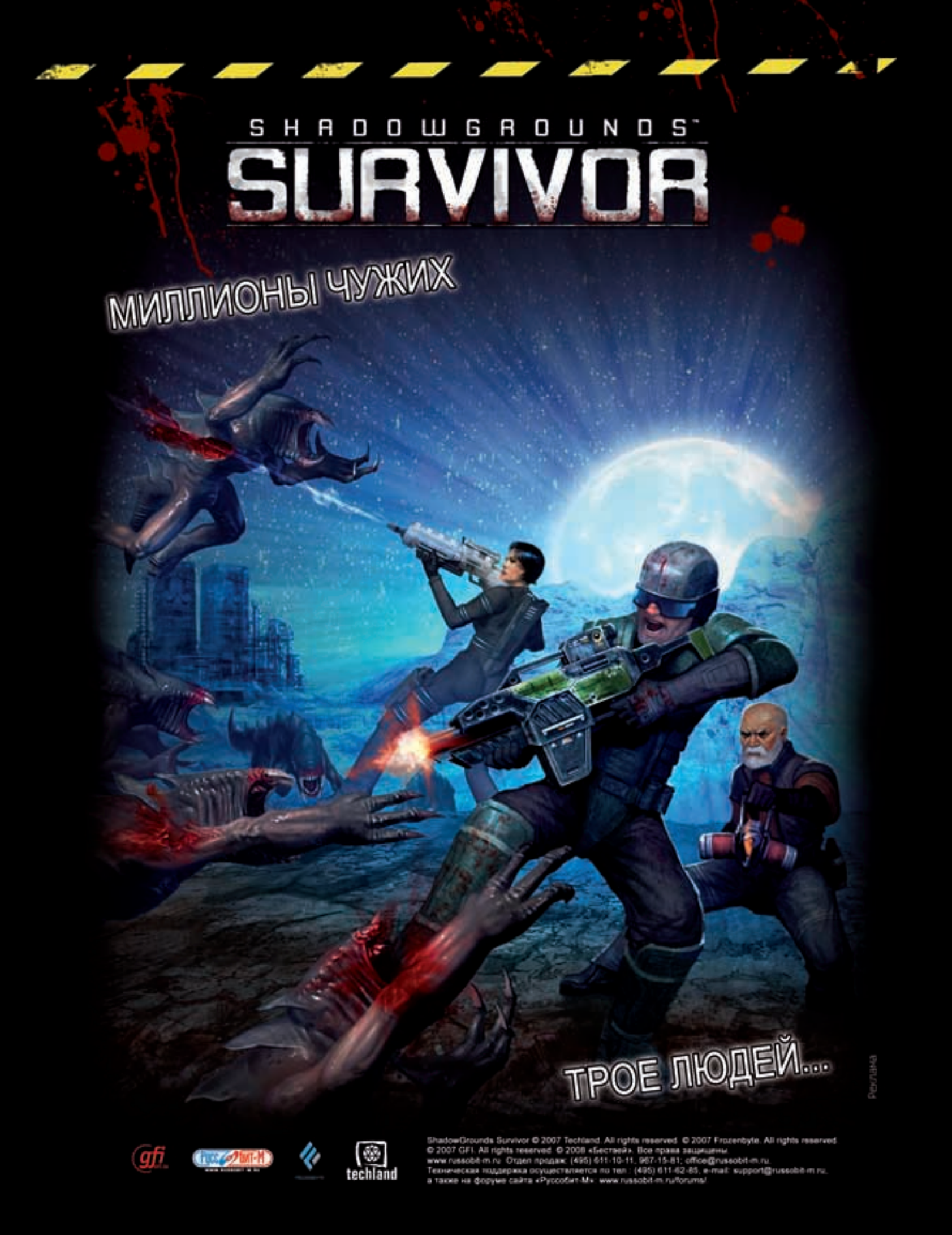
МЯСНАЯ MMORPG

Совсем скоро мы погрузимся еще в один самобытный, пусть и жутковатый, но чрезвычайно привлекательный виртуальный мир – с интересной системой навыков и улучшений, роскошными декорациями и колоритными персонажами. «Стань тьмой, возвысься над тьмой» – таков официальный слоган Requiem. Звучит заманчиво, особенно для тех поклонников MMORPG, которые устали от аляповатой World Of Warcraft, аниме-стиля Lineage и сказочности Ragnarok Online. Авторы Requiem стараются быть оригинальными во всем. Начиная с ДНК-магии (читай врезку) и заканчивая способностями превращения в различных монстров. Судя по бета-версии, у игры большой потенциал. Будет ли он реализован – пока неизвестно. Это мы узнаем грядущим летом. **PG**

Полетят клочки по закоулочкам.

Мрачная и прекрасная архитектура древних.

Грибная охота. Гриб сопротивляется и щерит зубы.


SHADOWGROUNDS™
SURVIVOR
МИЛЛИОНЫ ЧУЖИХ
ТРОЕ ЛЮДЕЙ...
Реклама
gfi
techland
ShadowGrounds Survivor © 2007 Techland. All rights reserved. © 2007 Frozenbyte. All rights reserved.
© 2007 GFI. All rights reserved. © 2008 «Бествей». Все права защищены.
www.russobit-m.ru. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru.
Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru,
а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/

ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ

EMPIRE: TOTAL WAR

ХОЗЯИН МОРЕЙ

ЖАНР ИГРЫ
Turn-Based Strategy/ Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
SEGA
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК
The Creative Assembly
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Руководитель проекта Майкл Симпсон (Michael Simpson)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.totalwar.com
ДАТА ВЫХОДА
IV квартал 2008 года

Год назад фанаты Total War ломали голову над тем, какой исторический период будет освещен в новой части сериала. Завоевания древних греков и римлян, противостояние кланов в раздробленной феодальной Японии, нескончаемые междоусобицы в средневековой Европе, крестовые походы на Святую Землю и покорение Америки уже были. Неужели разработчики пойдут по второму кругу, как в случае с Medieval 2: Total War? После анонса Empire: Total War стало понятно, что повторения не будет. Луки, топоры, алебарды, мечи и шлемы сменят мушкеты, палаши, штыки, сабли и кивера.

БЫСТРЕЕ, ВЫШЕ, СИЛЬНЕЕ

В предыдущих эпизодах на завоевание мира отводилось три-четыре столетия. События Empire: Total War охватят период с 1700 по 1820 год, так что на все про все тебе дадут 120 лет. Маловато? Не стоит забывать, что в эпоху Просвещения государства развивались намного быстрее, чем в Средневековье, не говоря уже об античности. Во второй половине XVIII века после внедрения в массовое производство парового двигателя аграрное общество начало постепенно трансформироваться в индустриальное.

Британский корабль вышел из сражения без существенных повреждений. Четыре дырки в парусе не сыграют большой роли.

Во многих странах произошли важные политические и географические изменения. Так, в Англии дважды восстали Якобиты, Джеймс Кук открыл Гавайи и обошел вокруг Новой Зеландии, а США объявили о своей независимости от британской короны. С 1789 по 1814 год Франция успела побывать республикой, империей и вернуться к традиционной монархии Бурбонов. Эти и многие другие исторические этапы найдут свое отражение в игре.

Ну и, конечно же, войны. Их случилось немало. На простое перечисление всех более-менее значимых вооруженных конфликтов уйдет как минимум полстраницы.

ВДАЛИ ОТ РОДНОГО ДОМА

Во всех эпизодах Total War пошаговый стратегический режим больше

Факты

10 фракций будут доступны в самом начале игры

20 многопушечных кораблей входят в состав флота

1700 год – дата начала исторической кампании

Пехотные подразделения подходили друг к другу как можно ближе, давали залп, после чего дрались врукопашную.

напоминал детскую забаву «земелька», чем серьезное занятие. Государства-участники располагались на своих наделах и пытались оттяпать лакомый кусок у соседей, только вместо перочинных ножей они использовали армии. Тебе незачем устраивать кровавые войны за небольшие кусочки Европы – слишком велик риск, что остальные государства признают тебя агрессором и встанут на сторону врага.

Основные сражения развернутся за пределами континента. Присоединение новых колоний – вот что должно интересовать прогрессивного правителя. Зачем проливать кровь за небольшое герцогство или княжество, когда в Африке, Индии, Австралии, Северной и Южной Америке полным-полно бесхозных земель? Коренные жители-безбожники в расчет не принимаются – такие были тогда нравы.

ВОЙНА ФОРМАЦИЙ

За исключением нюансов, зависящих от исторического периода, сражения в режиме реального времени в Total War всегда строились по схеме «камень – ножницы – бумага». Кавалерия рубила в капусту плохо защищенных лучников, но не могла ничего сделать с копейщиками, которые в свою очередь из-за медлительности гибли под градом стрел. В новом творении The Creative Assembly этот базовый принцип остался на месте, но претерпел изменения, связанные со сменой эпохи. Так, возрастет значение боевых построений. Каре легко отразит кавалерийскую атаку. Колонна в ближнем бою одолеет шеренгу. Шеренга разнесет каре в пух и прах, так как в последнем может стрелять лишь четверть солдат.

Кстати, пальба по противнику будет этакой мини-игрой. 300 лет назад использовалось не нарезное, а гладкоствольное оружие. Дальность огня была невысокой, а на перезарядку уходило слишком много времени, поэтому пехотные подразделения подходили друг к другу как можно ближе, давали залп, после чего дрались врукопашную. Важно, когда солдаты нажмут на курки своих мушкетов. Представь себе, что на твою пехоту летят вражеские уланы или гусары. Если выстрелить слишком рано, то большинство пуль уйдет в «молоко», если запоздать, то твоих солдат раздавят лошади.

НА СУШЕ И НА МОРЕ

Наконец-то мы сможем принять участие в морских баталиях. Раньше результаты всех поединков на воде определялись автоматически. Компьютер учитывал количество кораблей, их боевые характеристики и опыт адмиралов, после чего выдавал тот или иной результат. В Empire: Total War на ход сражений будут влиять погодные условия: настичь маячащий на горизонте флот соперника можно, расположив свои корабли так, чтобы паруса ловили порывы ветра.

Игроки смогут использовать несколь-

РОЛЬ ЛИЧНОСТИ В ИСТОРИИ

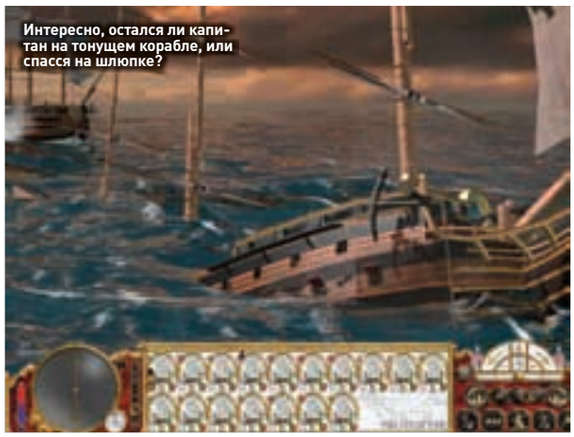
На заметке у разработчиков находится более тысячи известных людей. Например, архитектор Томас Слейд, композитор Вольфганг Амадей Моцарт, «великолепнейший садовник Англии» Ланселот Браун, профессор анатомии Жозеф Игнас Гильотен и другие будут просто упомянуты во всплывающих окнах с новостями. Некоторые исторические личности выступят в качестве полноценных персонажей. Однако нет никаких гарантий, что британский полководец Артур Уэлсли, император Наполеон Бонапарт и президент Джордж Вашингтон не погибнут в каком-нибудь сражении еще на раннем этапе своей карьеры.

В XVIII веке орудийных расчетов хватало только для того, чтобы вести огонь с одного борта. Так что пушки в левой части корабля бездействуют.

Противник получил в нос залп из трех десятков орудий.

ОБЩЕЕ ДЕЛО

В предыдущих эпизодах Total War нередко случалось, что после заключения мирного договора страны объявляли друг другу войну. Дело в том, что искусственный интеллект дипломатов и военных написали два разных программиста. Вот и получались обидные нестыковки. В Empire: Total War подобные случаи исключены. Теперь все персонажи подчиняются одному программному коду, так что дипломаты и военные будут действовать в строгом соответствии с выбранным внешнеполитическим курсом.


Интересно, остался ли капитан на тонущем корабле, или спасся на шлюпке?

ПОЛЕ БРАНИ

В Empire: Total War каменные стены замков и городов уже не будут иметь такого значения, как раньше. Почти все сражения развернутся на открытых пространствах. Зато ты сможешь держать гарнизон в хорошо укрепленном форте на подступах к тому или иному населенному пункту. Если помнишь, нечто подобное встречалось в британской кампании Medieval 2: Total War – Kingdoms. Теперь армиями управляют не многочисленные родственники главы государства, а новая разновидность персонажей – генералы. По тревоге к полководцу автоматически стекаются все боевые подразделения близлежащих земель.

ко принятых в то время тактик. Кто-то нападет на вражескую колонну с головы и хвоста, кто-то рассечет ее на две части, а кто-то решит зайти с двух флангов и устроить перекрестный огонь. Во всех случаях надо развернуть неповоротливые посудины так, чтобы дула пушек смотрели на противника. Как и в случае с пехотой, все решит один удачный залп. Кстати, никто не запрещает тебе подплыть к полуразбитому кораблю и взять его на абордаж или смести выскочивших на палубу матросов картечью.

КУРС НА СОКРАЩЕНИЕ

До сих пор не известно точное количество участников одиночной кампании. Сейчас на заметке у разработчиков находится около 50 фракций. Теперь надо сократить данное число почти в два раза и при этом не потерять исторической достоверности. Несколько мелких американских племен будут присоединены к более крупному. Точно так же поступят с коренными жителями Индии, Африки и Австралии. На территории некоторых государств на время образуются независимые страны. Так, в Италии ты найдешь Генуэзскую республику, а в Северной Америке появятся Соединенные Штаты. Отстоят ли они свою независимость, или будут раздавлены сапогами королевских солдат, зависит от действий игрока.

В самом начале одиночной кампании будут открыты 10 фракций. Окажется ли среди них Россия – пока точно не известно, но, скорее всего, да. Со стопроцентной уверенностью можно говорить только о Франции, Англии и Пруссии. Доступ ко всем второстепенным странам появится лишь после их завоевания.

В ПОИСКАХ НОВОЙ ЗЕМЛИ

Игра находится в разработке вот уже второй год. Сразу же после выхода Medieval 2: Total War руководство The Creative Assembly разделило своих сотрудников на две команды. Первая сначала возилась с патчами, а потом делала дополнение Medieval 2: Total War – Kingdoms. Вторая взялась за создание Empire: Total War на базе нового графического движка.

Наибольшее внимание разработчики уделяют морским сражениям. На картинку влияет сразу несколько факторов: расположение солнца дает различные типы освещения, а наличие или отсутствие на данном участке порывов ветра определяет, будет ли водная поверхность спокойной. Все разрушения рассчитываются в полном соответствии с законами физики. Ядра пробивают дыры в корпусе, подкашивают мачты, рвут паруса и сносят стоящих на пути матросов.

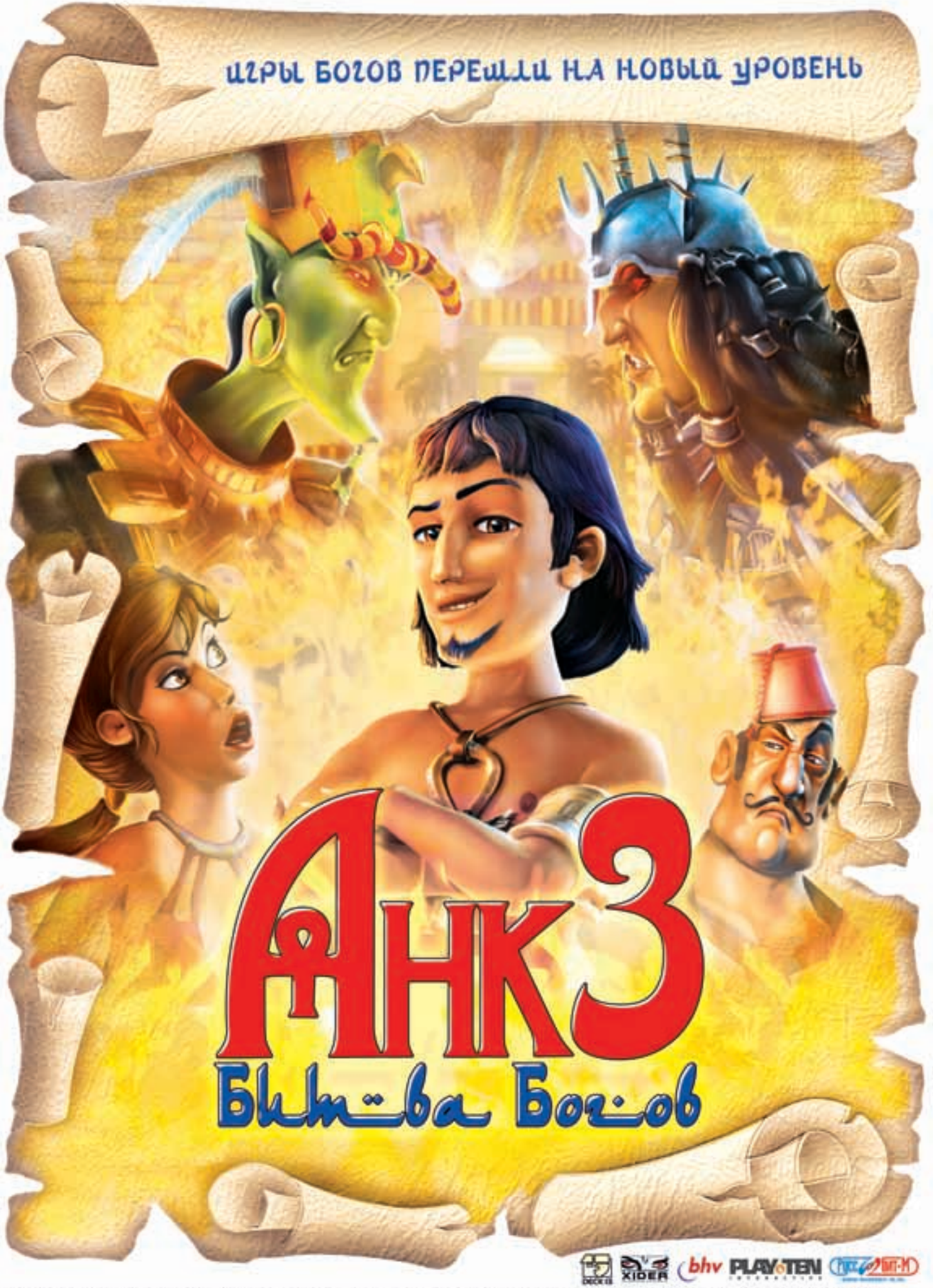
Увы, на представленных разработчиками скриншотах изображены только морские сражения. Что собой представляют сухопутные баталии – большая загадка. Надеемся, что они будут выглядеть ничуть не хуже, чем битвы флотилий. **PG**

Вражеский капитан зачем-то спустил паруса и выставил весь экипаж на палубе.

Противник остался без парусов, но зато у него ощутимое преимущество по количеству пушек.

Ядра пробивают дыры в корпусе, подкашивают мачты, рвут паруса и сносят стоящих на пути матросов.

На мачтах болтаются жалкие лохмотья.



© 2008 bhv Software GmbH. All rights reserved. Ankh and XIDER are trademarks are trademarks of bhv Software GmbH & Co. KG. All other trademarks are the property of their respective owners. © 2008 «Гейм Тек Интерактив». Все права защищены. www.playten.com © 2008 «Бестселер». Все права защищены www.russobit-m.ru. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums

РЕКЛАМА

ТЕКСТ: ПАВЕЛ ДЕМИН

RACE DRIVER: GRID

ОЧЕЙ ОЧАРОВАНЬЕ

ЖАНР ИГРЫ
Racing
ИЗДАТЕЛЬ
Codemasters
РАЗРАБОТЧИК
Codemasters Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 12
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.grid-game.com
ДАТА ВЫХОДА
II квартал 2008 года

Жаль, что разработчики современных гоночных игр ставят во главу угла графику, зрелищность и простоту освоения и забывают о таких основополагающих вещах, как соответствующее реальности поведение машины на дороге, правильная физика взаимодействия с объектами, проработанная модель повреждений. Станет ли Race Driver: GRID очередным представителем рейсингов новой формации – божественно красивых и зрелищных, но простых, как пять копеек, бездушных, напыщенных и неправдоподобных игр? Или очередному творению Codemasters Studios суждено как следует встряхнуть застоявшийся после выхода ToCA Race Driver 3 поджанр кольцевых автогонок? Ответы на эти вопросы мы узнаем летом.

Европейские заезды напомнят нам ToCA Race Driver 3.

Какой бы ни получилась GRID, ее непременно ждет успех: очередной проект авторов Colin McRae Rally и ToCA Race Driver не может быть обделен вниманием. Тем более при соответствующей рекламной кампании и ориентации на казуалов. Разработчики не скрывают, что при всей любви к приставочным Gran Turismo и Forza Motorsport они не намерены делать GRID такой же сложной. Поведение автомобиля, судя по роликам, напоминает Test Drive Unlimited. А вот по проработке повреждений Race Driver далеко впереди детища Eden Games. Вмятины и царапины на корпусе, разбитые стекла, деформированные колеса выглядят даже лучше, чем в прошлогодней Colin McRae: DIRT (хотя по-прежнему не дотягивают до уровня даже первой FlatOut). Особен-

FlatOut: Ultimate Carnage и Race Driver: GRID этим летом поспорят за кошельки пользователей и место на троне рейсингов.

Факты

3 региона: Япония, Европа и Америка

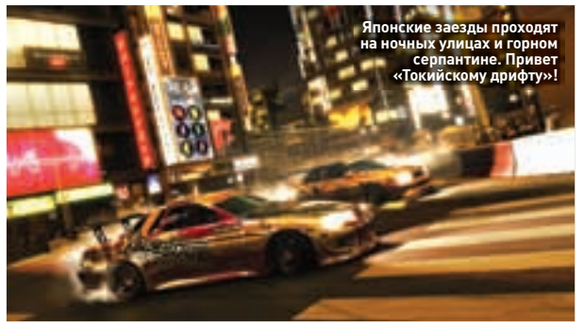
12 игроков в мультиплеере

45 тысяч человек вокруг трассы

ЛЕПОТА!

Графическое великолепие Race Driver: GRID действительно сражает наповал. Доставшийся в наследство от Colin McRae: DiRT модифицированный движок Neon под названием Ego выдает картинку высочайшего качества. От 45-тысячной толпы, каждый человек в которой является отдельной трехмерной моделью, по телу бегают мурашки. Какая-то заоблачная детализация не только автомобилей, но и окружающих объектов (достопримечательности мировых столиц и вовсе выглядят как настоящие), правильное освещение и тени говорят о том, что Race Driver: GRID ставит планку визуального совершенства рейсингов на новую высоту.

Каждая гонка – большое событие в городе.



Японские заезды проходят на ночных улицах и горном серпантине. Привет «Токийскому дрифту»!

но серьезные аварии сказываются на состоянии двигателя, трансмиссии, подвески, что найдет свое отражение на поведении авто, которое в итоге может быть выведено из строя. К сожалению, никаких пит-стопов не предусмотрено, поэтому на сломанной тачке придется тащиться до финиша. Или отмотать время на 10 секунд назад и заново пройти фатальный поворот. Фишки с замедлением времени в гонках мы уже видели (например, в Need for Speed: Most Wanted), но флэшбеки – это что-то новенькое. После неудачного маневра предлагается нажать специальную кнопку и просмотреть повтор душераздирающего ДТП. После чего выбрать момент повторного вхождения на трассу, и – вуаля! – целые и невредимые мы продолжаем погоню за первым местом. Разумеется, число флэшбеков строго регламентировано, причем в режиме карьеры использование такого приема сказывается на репутации гонщика, которая служит пропуском на более престижные соревнования.

Заезды стартуют по всему свету: от Сан-Франциско и Детройта до Милана и Токио. Причем вся гоночная тусовка разделена на три части: американскую, европейскую и японскую. По ту сторону океана катаются по городам на маскл-карах вроде Chevrolet Camaro SS и Ford Mustang. Соревнования Старого Света проходят на специальных треках в классе GT. Здесь особенно любят Ferrari F430 GT, Lamborghini Murcielago GTR, Aston Martin DBR9, Porsche 911 GT3-RSR. Японцы-стритрейсеры гоняют по ночным улицам и серпантину, предпочитая дрифт прочим видам состязаний.

Карьера в Race Driver: GRID нелинейна, то есть игрок сам выбирает, куда отправиться на очередной заезд. Каждая удачно завершенная гонка приносит очки репутации и деньги. Первые, как уже говорилось, необходимы для доступа к новым, более престижным соревнованиям. Но это не все. После того как игрок станет по-настоящему крутым водилой, он сможет собрать команду профессиональных гонщиков и участвовать в специальных соревнованиях. А вот наличность ввиду отсутствия тюнинга можно потратить, видимо, только на новые тачки, которых много не бывает. В GRID просто необходимо иметь хотя бы по одному железному коню в каждом из трех регионов.

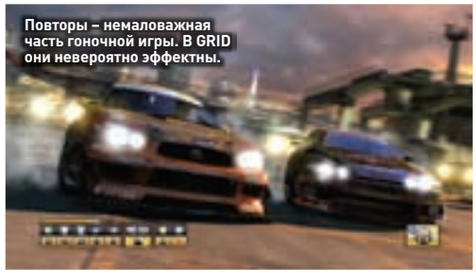
Настройки подвески и тормозов, установка жесткости амортизаторов, выбор передаточных чисел трансмиссии – обо всем этом забудь. Разработчики уверяют, что искусственный интеллект проделает работу механика за игроков, а нам лишь останется приехать к финишу первыми, не отвлекаясь ни на что, кроме вождения. Лично я не против. Прокатиться по фотореалистичным мировым столицам в компании едва ли не более реальных, чем настоящие, гоночных болидов уже дорогого стоит. **PG**

МУЛЬТИПЛЕЕР

Нынешние короткие синглплеер-карьеры можно осилить за пару вечеров, после чего игра отправляется собирать пыль на полку. Поэтому наличие многопользовательского режима – необходимое условие успешности современного рейсинга. И в Race Driver: GRID он имеется. В онлайн-заездах смогут принять участие до 12 игроков одновременно. Естественно, такая фишка, как флэшбек, в интернете будет недоступна.

Сходство с Colin McRae: DiRT очевидно.

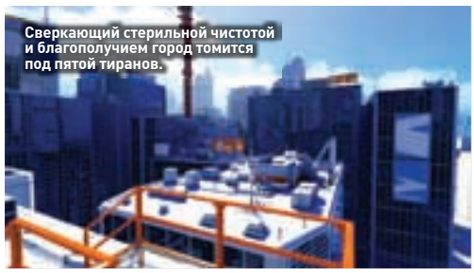
Города выглядят потрясающе.



Повторы – немаловажная часть гоночной игры. В GRID они невероятно эффектны.

ТЕКСТ: РОМАН ЕПИШИН

Драки – основной способ решения проблем в игре.


Сверкающий стерильной чистотой и благополучием город томится под пятой тиранов.

Благодаря необычной перспективе возникает чувство, что стреляют в тебя!

MIRROR'S EDGE

ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА. ПО-НАСТОЯЩЕМУ

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
EA Digital Illusions Creative Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ДАТА ВЫХОДА
2008 год

Героев экшенов от первого лица можно назвать людьми лишь с натяжкой. Обычно у них нет ни ног, ни плеч, ни живота: остается только гадать, каким загадочным образом сжимающие оружие руки парят над полом и преследуют врагов. Чудовищные ошибки при изображении мира якобы от первого лица видны невооруженным глазом, но для пущей убедительности ты можешь провести эксперимент.

Если под рукой нет макета штурмовой винтовки, сойдет и обыкновенный веник. Вскинь его на манер ружья и поброди по квартире – сразу заметишь разницу с большинством FPS. Например, «картинку» слегка потряхивает в такт шагам, а в «кадр» то и дело попадают различные части тела, не говоря о том, что обзор за счет бокового зрения оказывается гораздо шире, чем на экране.

НОГИ, РУКИ, ПЛЕЧИ

Неизвестно, шатались ли создатели Mirror's Edge с метлой от стены к стене, но вопиющие несоответствия они тоже заметили – идея их новаторского проекта родилась именно на этой благодатной почве. Сюжет, декорации и прочая мишура подгонялись уже под готовую концепцию. Студия DICE, ответственная за грандиозную серию Battlefield, съела собаку на шутерах от первого лица, а теперь всерьез вознамерилась перевернуть весь жанр с ног на голову.

Пока зритель борется с головокружением, девушка спокойно обозревает окрестности.

Авторы сделали ставку на тщательное моделирование всех незаметных на первый взгляд нюансов. Взирая на окружающий мир глазами девушки по имени Фэйс (Faith), ты видишь не только посторонние предметы, но также собственные плечи, грудь, бедра, колени и ступни. Когда героиня бежит, изображение ощутимо подрагивает, а в поле зрения то и дело попадают руки и ноги. При этом не возникает ощущения, что камера и трепыхающаяся кукла существуют порознь – напротив, создается удивительный эффект присутствия. Ведь если бы ты лично бежал стометровку, все выглядело бы примерно так же.

Дальше – больше. Свою борьбу за правое дело Фэйс ведет в футуристичном мегаполисе и немало времени проводит, путешествуя по крышам небоскребов. Благодаря дотошной имитации всех движений человеческого тела

Ты видишь собственные ноги, болтающиеся в пустоте, и чувствуешь под ними разверстую пропасть.

Факты

300 метров лететь до земли, упав с крыши

0 запасных обойм к огнестрельному оружию

1 подозрительно чистый сверкающий город

ОПЫТ КОЛЛЕГ

Студия DICE не единственная додумалась грамотно изобразить виртуальный мир от первого лица. Продюсер Томас Фаррер (Thomas Farrer) в интервью признался, что определенных успехов достигли авторы консольной серии Metroid Prime, однако показательный пример есть и на PC. В платформере Montezuma's Return от компании Utopia Technologies игрок также видел руки и ноги своего героя, а во время прыжков любовался распахнувшейся внизу пустотой. Однако Mirror's Edge обещает в корне иной уровень реализма.

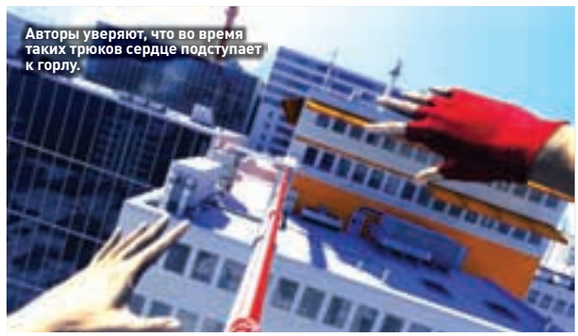
прыжки с одного здания на другое превращаются в захватывающий аттракцион. Сиганув с карниза, ты видишь собственные ноги, болтающиеся в пустоте, и буквально чувствуешь под ними разверстую пропасть. Игроки с патологической боязнью высоты едва ли смогут далеко продвинуться в Mirror's Edge. Приземлившись, девушка по инерции делает несколько шагов и только затем останавливается – все происходит точно как в жизни, хотя в данном случае от собственных экспериментов лучше воздержаться. Не меньшую бурю эмоций вызывают и другие акробатические трюки, работая над которыми авторы вдохновлялись модным сегодня паркуром. Правда, они подчеркивают, что популярная городская акробатика подкинула им лишь несколько идей, но основой игры не стала.

СВЕЖИЙ ВЗГЛЯД

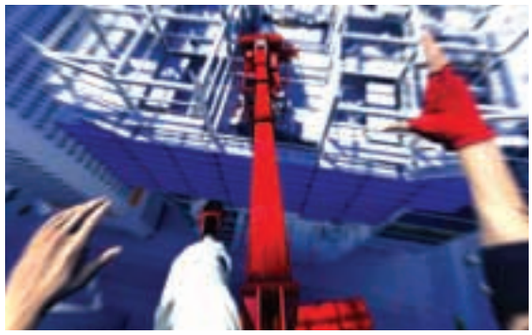
«Край зеркала» (так переводится название игры) – это в первую очередь фантастический шутер. Героиня противостоит целой тоталитарной машине, которая контролирует огромный город и без промедления устраняет всех недовольных. В жернова репрессий незаслуженно попала и сестра Фэйс, чье доброе имя девушка пытается восстановить всеми доступными средствами. Приемы ее бесхитростны, но надежны: удар кулаком в зубы, пинок в живот, пуля в голову. Чаще всего приходится полагаться на собственное тело, решая проблемы в изящных драках. Мордобой при этом подается от первого лица все с тем же вниманием к деталям. Нечто подобное мы уже видели в Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay. Огнестрельное оружие также планируется, но играет второстепенную роль. Его даже не разрешено перезаряжать – ствол с опустевшей обоймой можно сразу выкидывать.

Драки, акробатические трюки, прыжки по крышам – все это напоминает типичные сюжетные файтинги (яркий пример – Oni), крайне редко появляющиеся на PC. Впрочем, сотрудники DICE и не скрывают, что заимствовали немало идей из других игр. Вот только подают они их в собственной уникальной манере, а потому у Mirror's Edge есть все шансы растормошить скучающих поклонников неординарных FPS. **PG**

Игрокам с боязнью высоты Mirror's Edge противопоказана.



Авторы уверяют, что во время таких трюков сердце подступает к горлу.



ПРОСТОТА – ЗАЛОГ УСПЕХА

При таком огромном разнообразии всевозможных трюков авторы рисковали существенно перегрузить управление. Однако они нашли изящный выход из положения, наделив героиню изрядной самостоятельностью. Все основные движения привязаны к двум кнопкам, а девушка сама решает, какой именно прием использовать в той или иной ситуации. Таким образом, кувыркаться, прыгать по крышам и карабкаться по стенам можно буквально на одном дыхании.

Для удобства стрельбы используется Reaction Time, проще говоря – замедление времени.

Руки – главное оружие героини.

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ КОПЦЕВ

Роялисты идут в атаку. У каждого персонажа уникальная внешность.

Лихой вираж над позициями противника.

BATTLEFIELD HEROES

ПРОЩЕ ПРОСТОГО

ЖАНР ИГРЫ
Third-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
EA Digital Illusions Creative Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 16
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.battlefield-heroes.com
ДАТА ВЫХОДА
III квартал 2008 года
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Густав Тиллеби (Gustav Tilleby), арт-директор

Поменьше реализма, побольше приколов – вот рецепт шутера нового поколения от DICE. На смену цвету хаки, всем оттенкам серого и зеленого приходит мультяшная беззаботность. Зачем плодить сотни унылых клонов, когда достаточно вырастить несколько харизматичных персонажей с яркой, пусть и слегка карикатурной, внешностью?

Скриншоты Battlefield Heroes навевают воспоминания о недавнем мультиплеерном хите Team Fortress 2 и рисованном шутере XIII. Эти игры получили восторженные отзывы и обогатили разработчиков, поэтому в успехе творения DICE мы практически не сомневаемся. Тем паче что в отличие от остальных проектов за Battlefield Heroes с нас не возьмут ни копейки. По замыслу создателей, халява привлечет легионы пользователей. После чего можно начинать стричь купоны. Как? С помощью рекламы, продажи дополнительного снаряжения и бонусов, улучшающих характеристики бойцов.

В послужном списке DICE значатся такие хиты, как Battlefield 1942 и Battlefield 2, ставшие едва ли не эталоном сетевых баталий. И все потому, что участники этих виртуальных сражений получили практически полную свободу действий.

Никаких свастик и рунических молний.

В Battlefield игрок волен делать все, что ему заблагорассудится: палить из пушек, разъезжать на джипах и танках, бомбить вражеские бастионы с самолета. Не обойдется без

Одна только возможность покататься на крыле самолета заставляет нас в нетерпении ждать Battlefield Heroes.

Факты

2 враждующие фракции. Ты за кого?

3 военные профессии. Выбирай!

16 игроков в матче. Это жарко!

50 фрагов - залог победы твоей команды

транспортных средств и авиации и в Battlefield Heroes. Но бомбардировок не жди. Так спокойнее, ведь целевая аудитория проекта – казуалы.

Чтобы одержать победу в поединке, достаточно захватить и удерживать определенное время стратегические точки (так же как в Battlefield 2). От боя к бою солдаты постигают новые премудрости военного ремесла и накапливают опыт. На максимальном (предположительно 50-м) уровне ветераны получат доступ к новому снаряжению и дополнительным способностям, которыми новички могут обзавестись только за наличность.

Все воины обучены одной из трех профессий: коммандо, воин и стрелок. Коммандо, передвигающийся быстрее остальных, специализируется на снайперской стрельбе и диверсиях. Он вооружен винтовкой с оптическим прицелом и армейским ножом. Солдат – самый сбалансированный класс. Его конек – быстрый поиск замаскировавшегося противника. Помимо прочего он выполняет функции медика. Стрелок – самый массивный парень в команде. Недостаток подвижности с лихвой компенсируется вооружением: пулемет, гранаты, напалм – все эти «игрушки» есть в его арсенале.

Теперь о шопинге. Battlefield Heroes – игра бесплатная, но если желание расстаться с лишней наличностью пересиливает голос разума, добро пожаловать в виртуальный магазин: правда, товар там отпускают за самые настоящие деньги. Все товары можно разделить на две группы: декоративные прибамбасы и предметы первой необходимости. Хочешь изменить облик своего персонажа? Добавить в образ стиля и брутальности? Сделай тату, покрась бороду и усы, налепи на шлем наклейку с изображением аппетитной блондинки. Более практичным солдафонам можно посоветовать специальную амуницию и оружие.

Battlefield Heroes куда проще, чем другой мультипликационный шутер – Team Fortress 2. Многие функции автоматизированы, в том числе выбор точки высадки. Теперь особо не разгуляешься. Уровни здесь гораздо меньше, чем в других играх серии Battlefield.

Особо впечатляет дизайн персонажей и игровых локаций. Еще бы, художниками руководит сам Густав Тиллеби (Gustav Tilleby), арт-дизайнер таких проектов, как Battlefield Vietnam, Battlefield 2, Battlefield 2: Special Forces, Battlefield 2142.

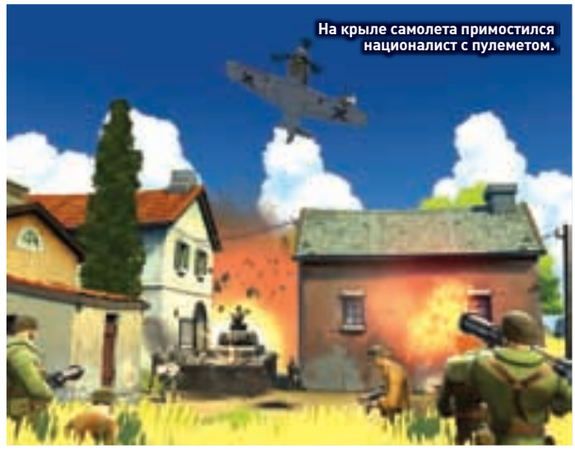
Как и в других играх Battlefield-серии, нас ждет всего один многопользовательский режим – взрывная смесь из привычного deathmatch- и conquest-режима, где нужно захватывать и удерживать стратегические точки. Игра идет до 50 командных фрагов.

Авторы сознательно отказались от исторического реализма. Battlefield Heroes – это в первую очередь веселье. И никаких железных крестов и полосатых стягов. Участники конфликта будут вымышленными: роялисты (читай – солдаты антигитлеровской коалиции) и националисты (воины Оси).

Не нужно быть великим провидцем, чтобы предсказать будущее этой презабавной игры. Ведь уставшим от крови и насилия геймерам тоже нужна разрядка. Одна только возможность покататься на крыле самолета заставляет нас в нетерпении предвкушать выход Battlefield Heroes. Остается только дождаться премьеры. Старт проекта назначен на лето этого года. **PG**

КАЖДОМУ ПО СПОСОБНОСТИ

Прокачавшись до очередного уровня, ваш подчиненный сможет улучшить свои параметры и обучиться новым умениям. Например, таким как Bomb Bouquet (бросаем 15 гранат одновременно), I Eat Grenades ability (семь гранат одновременно), Stun Grenade (подбрасывает танки в воздух), Life-Points Boost (дополнительное здоровье) и Incendiary Ammo (зажигательные снаряды). Раненый боец сумеет наложить на раны бинты или обратиться за помощью к товарищу по оружию. Кроме того, все участники игры получат возможность десантироваться на поле боя на парашютах.



На крыле самолета примостился националист с пулеметом.

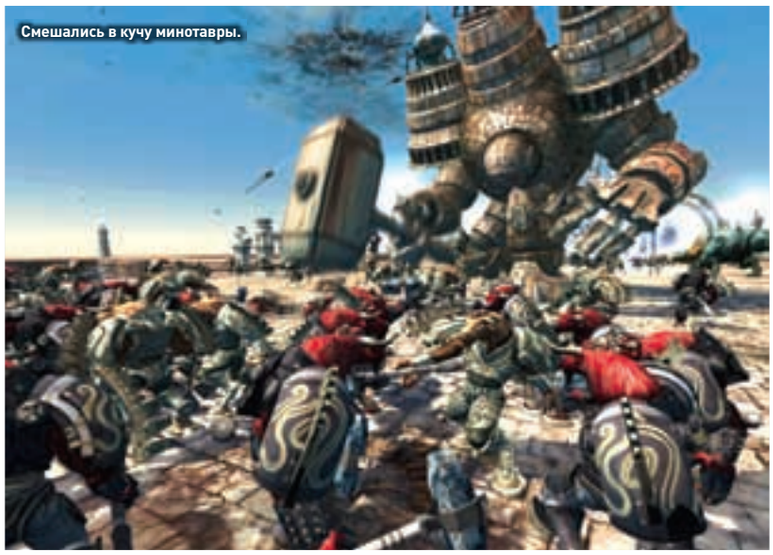
Так выглядят солдаты королевской армии.

НАРИСОВАННАЯ ВОЙНА

Исполнительный продюсер проекта Шон Декер (Sean Decker) рассказал, откуда он черпал вдохновение для создания Battlefield Heroes – из военного комикса Commando. Герои этой нарисованной истории и стали прототипами будущих вояк. В игре ты сможешь вдоволь поэкспериментировать с настройками и внешностью, создать уникальный аватар, который будет, например, карикатурной копией себя любимого. Пара дополнительных штрихов вроде густых бровей и мощного подбородка. И вот ты брутален как никогда. Шведские художники решили забыть об ужасах войны и в качестве декораций выбрали солнечные средиземноморские пейзажи. Бирюзовое море, белые домики с рыжими черепичными крышами, песок и пальмы – в таких курортных условиях нам и предстоит сражаться.

ТЕКСТ: АРТЕМ СТЕПАНЕНКО

Молот в его (кхм) руках – удивительно мощное оружие.


Смешались в кучу минотавры.

Крупное побоище. Чья возьмет?

DEMIGOD

СУМЕРКИ ИДОЛОВ

ЖАНР ИГРЫ
Action/Role-Playing Game/Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Gas Powered Games
РАЗРАБОТЧИК
Gas Powered Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 10
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.gaspowered.com/demigod
ДАТА ВЫХОДА
IV квартал 2008 года
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Крис Тейлор (Chris Taylor), глава Gas Powered Games

Высокотехнологичные игры, разрабатывающиеся эксклюзивно для PC, в наши дни впору заносить в Красную книгу. Проекты незаурядные, оригинальные и наделенные великолепной графикой, кажется, совсем пропали. Demigod – редкая породистая смесь из командного action/RPG с продвинутой боевой системой и элементами стратегии в реальном времени – выгодно отличается от основной массы выходящих сегодня поделок. Причем разрабатывает амбициозный проект не какая-нибудь заштатная студия, а известная каждому геймеру Gas Powered Games Криса Тейлора (Chris Taylor) – создателя Total Annihilation, Dungeon Siege и недавнего Supreme Commander.

Строго говоря, непосредственно в разработке Demigod Крис Тэйлор участия не принимает. Но он по-отечески присматривает за молодыми талантами Gas Powered Games, дабы те не натворили лишнего.
Сюжет Demigod незамысловат: в пантеоне фэнтезийного мира освободилось теплое местечко, божественный трон, и полубоги спешно расчехлили свое оружие, чтобы выяснить, кто достоин вершить судьбы мира. Банально? Пожалуй. Впрочем, синглу в Demigod отводится не ведущая роль. Крис Тейлор обмолвился, что одиночная кампания станет лишь разминкой перед сетевыми баталиями. Любопытно, что при создании Demigod разработчики вдохновлялись одним из самых популярных многопользовательских модов к Warcraft 3 – Defense of the Ancients (DotA, на сленге отечественных геймеров – просто «дота»). Его суть – противоборство двух сторон, базы которых расположены на разных концах карты. Необходимо сжечь чужую хату и не допустить разграбления родной.
Легким движением колесика мышки мы переносимся из гущи боя на высоту полета валькирии, оцениваем обстановку и наслаждаемся красотой здешних мест. Уровни, на которых разворачиваются эпические бои, меньше всего походят на стандартные фэнтезийные ландшафты и выглядят впечатляюще. Оно и не удивительно: имея в своем распоряжении движок Supreme Commander, можно расслабиться и творить в свое удовольствие.
Полубоги (отсюда и название игры – Demigod) бывают двух видов: генералы и ассассины. Первые умеют строить здания и производить войска (игра за них ближе к RTS), вторые же во всем полагаются на собственные силы (action/RPG). Гибель ключевого персонажа не приведет к мгновенному проигрышу. Через какое-то время герой возродится, но до этого момента оппонент будет иметь значитель-

Полубоги дружно кинулись выяснять, у кого молот больше и кто действительно достоин вершить судьбы мира.

Факты

2 типа героев: ассассин и генерал

2 стороны противостоят друг другу

30 минут – среднее время одного раунда

Мексиканская дуэль титанов?

ное преимущество. Полубоги настолько огромны, что прочие юниты у них под ногами кажутся букашками. Однако на фоне тысячелетних храмов и гигантских статуй они и сами невелики. В роли пушечного мяса выступают мускулистые минотавры со вселяющими страх мордами. Компанию им составляют, извините, катапультозавры, мечущие снаряды хвостами, големы, титаны и ангелы. Никаких хомо сапиенсов, длинноухих эльфов и уже порядком поднадоевших гномов с орками – ура! – не будет.

Gas Powered Games намерена создать проект, полноценное общение с которым не требует двух недель зубрежки горячих клавиш и изучения баланса. Как признаются разработчики, для них показателен пример недавнего хита Call Of Duty 4, который, несмотря на казуальность, вышел на радость авторам и геймерам отменной игрой. В дружеских потасовках полубогов смогут принимать участие до 10 человек одновременно, причем один раунд продлится 30–40 минут. Акцент делается на командные действия. Но Крис и компания обещают, что искусственный интеллект также не подведет: ведомые компьютером юниты адекватно взаимодействуют с напарниками, учитывают специфические особенности героев. По заверениям авторов, в «кооперативе» на ИИ не страшно оставить тылы.

Куча скиллов и тряпок, преображающих внешний вид любимого героя и его армии, регулярные соревнования, кланы, лэддеры, скачиваемый контент... Когда игра принимает такой размах, главное – соблюсти баланс, без которого Demigod будет мало кому интересна. Яростные демоны, полубоги, ангелы, полчища отвратительных тварей, град и огонь, смешанные с кровью, знамения на небесах – нас ждут настоящие древние побоища. Готовьтесь к жарким баталиям уже в конце этого года. **PG**

СЕЙЧАС ПРОЛЬЕТСЯ ЧЬЯ-ТО КРОВЬ

От выбора полубога напрямую зависит стиль игры. Ассассины решают вопросы самостоятельно, активно используют свои магические способности (как атакующего, так и защитного характера), а на полученные деньги покупают всяческие амулеты и кольца. Генералы строят здания, в которых производится подкрепление, а их заклинания по своему действию больше всего напоминают ауры паладина из Diablo 2, благотворно влияющие на дружественные войска и губительно – на вражеские.

Очевидно, в детстве Рук мечтал стать роботом из Mechwarrior.

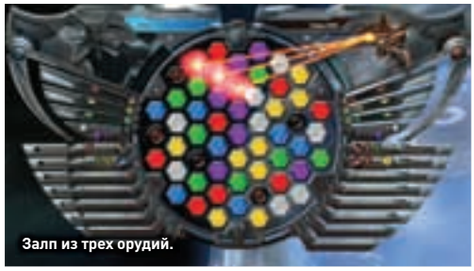
ХОД ЛАДЬЕЙ

Полный список главных героев пока неизвестен, но уже можно с уверенностью сказать, что при создании полубогов разработчики дали волю фантазии. Бывший ангел Регулус, умеющий воскрешать мертвых Оак, повелитель огня Торчбирер... Мой фаворит – Рук, ведомый душой мертвого короля ходячий замок с башнями на плечах и молотом размером с пятиэтажный дом (которым, к слову, очень удобно устраивать небольшие землетрясения).

Торчбирер указывает путь в светлое будущее.

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ КОПЦЕВ

Каждую клетку для атаки сопровождает информация о типе оружия. На этот раз имеем дело с лазером MK1.


Залп из трех орудий.

Для восстановления щита требуется голубая энергия.

PUZZLE QUEST: GALACTRIX

ИГРА В ИЛЛЮМИНАТОРЕ

ЖАНР ИГРЫ
Logic
ИЗДАТЕЛЬ
D3Publisher of America
РАЗРАБОТЧИК
Infinite Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 4
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.infinite-interactive.com/galactrix.php
ДАТА ВЫХОДА
IV квартал 2008 года

Много ли нужно для хорошей игры? 32 шахматные фигуры, 54 игральные карты – этого нашим предкам хватило, чтобы выдумать неповторимые, разнообразные игры. Гениям из Infinite Interactive удалось нечто подобное: в век, когда все гонятся за технологическим совершенством и штампуют клоны один за другим, они сумели создать оригинальную казуальную головоломку с ролевыми элементами Puzzle Quest: Challenge of the Warlords.

Любимица офисных работников Lines превратилась в настоящую RPG с квестами, заклинаниями и зубастым бестиарием. Герой путешествовал по волшебному королевству в поисках новых приключений, набирался опыта, прокачивал умения и попутно играл во всем знакомые «шарики».
Творение Infinite Interactive стало популярным. Утомленные секретарши забросили свои пасьянсы и переоделись в мифрил. Оно и не удивительно: лучшего средства от скуки не придумаешь. Что будет дальше? Что выдумают разработчики: станут ли штамповать дополнения по принципу «тех же щей, да погуще», или займутся созданием совершенно новой игры?

Придется сесть за баранку этого «пылесоса».

Ответы пусть не на все, но на многие вопросы авторы дали на последней Game Developers Conference. Один из руководителей студии Infinite Interactive Стив Фокнер (Steve Fawkner) порадовал общественность известием о начале работ над Puzzle Quest: Galactrix, которая, как и следовало ожидать, принципиально не отличается от своей предшественницы. Чего не скажешь о месте действия: события перенеслись в космос, фэнтезийные декорации сменились научно-фантастическими.
Как и полагается любой уважающей себя игре, у Puzzle Quest: Galactrix есть захватывающая завязка: четыре гигантские мегакорпорации тщетно пытаются поделить нашу Галактику и ведут бесконечную войну за господство. В этой межпланетной заварухе тебе и предстоит поучаствовать, а заодно по-

На смену грубому насилию обыкновенных фэнтезийных ролевиков пришла утонченная логика сражений на игральной доске.

Факты

1 огромная галактика

4 игровые фракции

6 граней фишки

7 типов космической энергии

МУЛЬТИПЛЕЕР

Авторы Galactrix предлагают принципиально новый многопользовательский режим. Он рассчитан не на двух, а на четырех человек, которые делятся на две команды (назовем их команда «А» и команда «Б»). Каждая из них может выставить на поле один, два или три корабля. Ходы делаются по очереди: А1 сражается с Б1, А2 с Б2 и т.д. Поединки обещают быть скоростными, так как за намеренную затяжку времени дается штраф в виде дополнительного повреждения судна.

За такие подвиги положен дополнительный бонус.

мешать алчным богатеям претворить планы в жизнь.

На первых порах придется летать на настоящем корыте, чтобы потом вырасти в настоящего звездного флотоводца. Перспективы рисуются самые радужные, не правда ли?

Прямоугольная доска превратится в круглую, а фигурки – в шестиугольники. За счет увеличения количества сторон возрастет и число возможных игровых комбинаций. Еще одним фактором, влияющим на игровой процесс, станет... гравитация! Во время сражения на орбите фигурки притягивает планета и они стремятся упасть в нижнюю часть доски, в то время как в невесомости наблюдается противоположный эффект – фигурки двигаются в случайном направлении. Как уже говорилось, сам принцип игры останется прежним. Ты должен собирать комбинации из трех (и более) многоугольников одинакового цвета. Красные пополняют боезапас, желтые – топливо, а зеленые обеспечивают работу бортовых компьютеров.

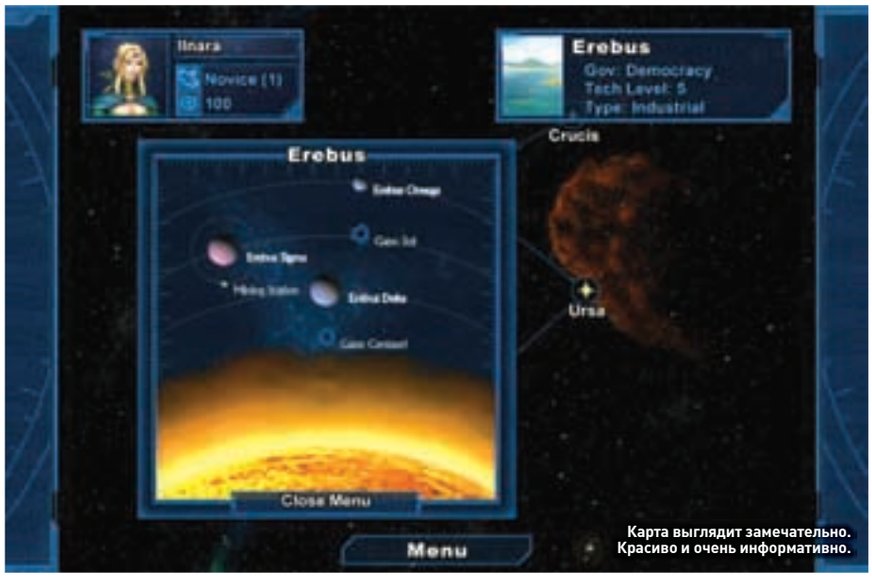
Накопленную энергию (в Challenge of the Warlords это была мана) можно расходовать самыми разными способами: дать залп из всех орудий или с помощью дисраптора разрушить оборону вражеского корабля.

Защита судна увеличивается за счет голубой энергии. Но есть еще одна разновидность «космической маны» – так называемая пси-сила (в Puzzle Quest вместо нее фигурировали фиолетовые звездочки: выстраивая их в ряд, игрок получал дополнительный опыт). В Galactrix эта энергия расходуется во время многочисленных мини-игр и разговоров с NPC. Скорее всего, также появится возможность подчинять их своей воле и получать сведения о новых звездных системах. Еще одно нововведение – дипломатия. Теперь ты сможешь общаться с представителями других фракций и решать конфликты не только с помощью оружия, но и путем переговоров.

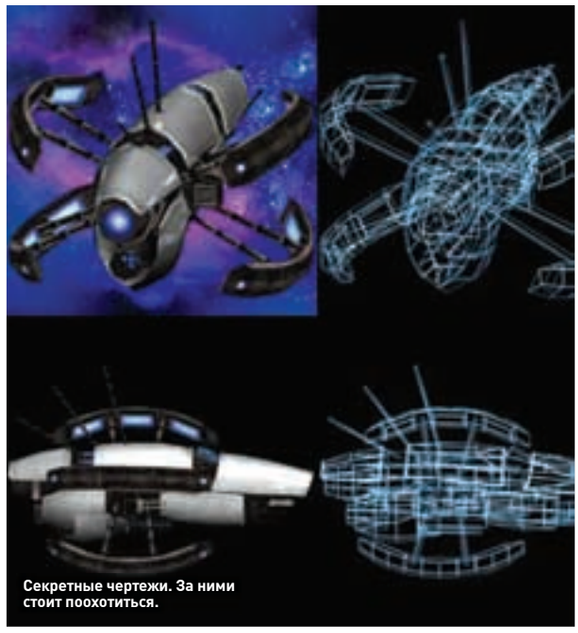
Старт «Галактрикса» намечен на четвертый квартал этого года. **PG**

КОРНИ

Авторы Puzzle Quest черпали вдохновение из казуальных хитов, среди которых – знаменитая головоломка Bejeweled. Эта игра вышла в 2001 году и вмиг стала суперпопулярной благодаря простым правилам, красочному дизайну и проработанной системе бонусов. Однако Infinite Interactive пошла гораздо дальше: ее творение требует более вдумчивого подхода по сравнению со стандартными казуальными играми.

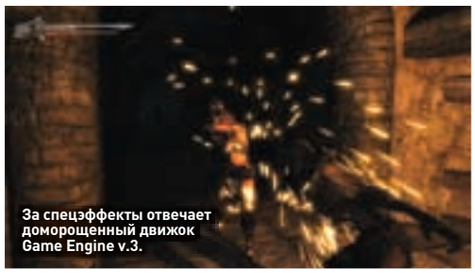


Карта выглядит замечательно. Красиво и очень информативно.


Секретные чертежи. За ними стоит поохотиться.

ТЕКСТ: РОМАН ЕПИШИН

Зомби атакуют группами, причем в некоторых битвах участвуют сотни противников.


За спецэффекты отвечает доморощенный движок Game Engine v.3.

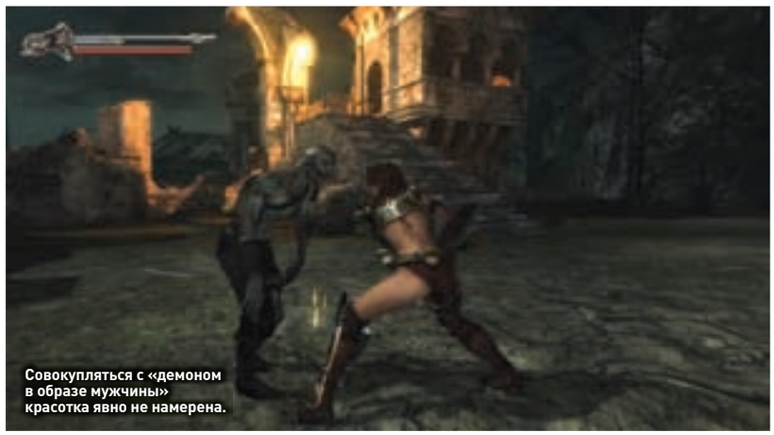
Девчонки устраивают драки на свежем воздухе и в подземельях.

WITCHES

СРЕДНЕВЕКОВАЯ ЭРОТИКА

ЖАНР ИГРЫ
Action
РАЗРАБОТЧИК
Revistronic
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.lacreaterie.es/witches
ДАТА ВЫХОДА
2008 год

Обычно ведьм изображают крайне непривлекательными особами, старухами в лохмотьях с крючковатым носом и жалкими остатками зубов во рту. Но у создателей экшена Witches представления о своих героинях расходятся со сложившимся стереотипом. Их девицам на вид лет 20–25, и выглядят красотки бесподобно. Засаленным лохмотьям они предпочитают трусики-стринги и откровенные лифчики, поверх которых иногда надевают причудливые доспехи. Металлические пластины оставляют открытой большую часть юного тела, зато придают «амазонкам» грозный вид.


Совокупляться с «демоном в образе мужчины» красотка явно не намерена.

Для мистического Средневековья, где разворачивается действие игры, наряды выглядят более чем вызывающе. Но стремление разработчиков привлечь аудиторию легкой эротикой объяснимо: без таких ярких героинь на Witches едва ли обратили бы внимание. Сюжетная завязка до безобразия банальна: в некотором царстве, в некотором государстве завелся злобный Зверь, держащий в страхе местный люд. Он всячески притесняет, мучает и обижает честных тружеников, да еще и наводняет земли своими приспешниками, один облик которых вызывает паралич у впечатлительных селян. Привить хорошие манеры обезумевшему деспоту вызвался отряд милых барышень, больше похожих на профессиональных жриц любви, нежели на защитниц обездоленных.

НЕ ЗЛИТЕ ЖЕНЩИНУ

Тем не менее они знают толк в боевом ремесле. Каждая ведьма владеет серией изощренных приемов рукопашного боя, которые можно выстраивать в сокрушительные комбинации. К тому же дамочки виртуозно обращаются с холодным оружием, залихватски размахивают двуручными секирами и длинными мечами. Для особо ретивых недругов у них припасены заклинания. Так что осмелившихся подойти к соблазнительным девам ждет болезненное разочарование. Твари, как обычно, на свои умения не полагаются и берут числом, толпами осаждая барышень. Наряду с эффектными дуэлями авторы обещают грандиозные битвы с участием десятков и даже сотен монстров. Представить такой эпический размах в экшене от третьего лица непросто. Истреблять бесчинствующую нежить

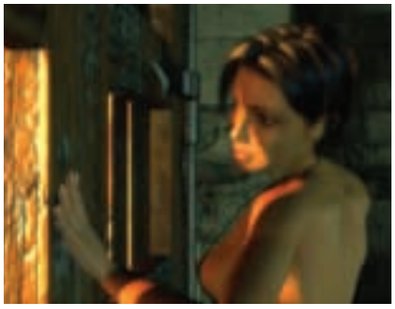
Засаленным лохмотьям сексапильные ведьмы предпочитают трусики-стринги и откровенные лифчики.

Факты

4 огромных уровня в средневековом антураже

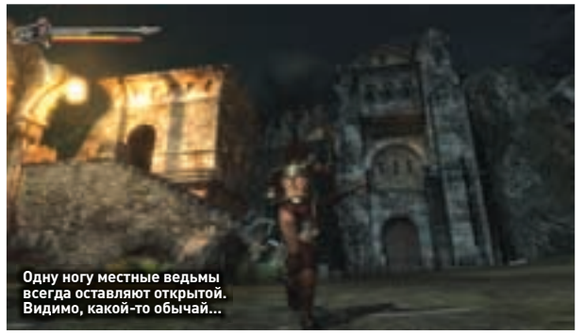
80 сценариев с многовариантным финалом

12 часов жестоких драк с коварными зомби



ВЕДЬМЫ В ИСТОРИИ

В средневековой Европе ведьм, мягко говоря, не любили. Считалось, что эти особы приносят в жертву младенцев и совокупляются с демонами в образе мужчин. Период с конца XV до середины XVII века вошел в историю как «охота на ведьм»: в эти десятилетия инквизиция замучила множество ни в чем не повинных женщин. А вот славянские народы – особенно до принятия христианства – относились к ведьмам уважительно и видели в них мудрых колдуний, способных как на зло, так и на добро.



Одну ногу местные ведьмы всегда оставляют открытой. Видимо, какой-то обычай...

разрешено как в компании виртуальных напарниц, так и на пару с приятелем – все уровни создаются для совместного прохождения. Однако персонажей, управляемых искусственным разумом, в любом случае не стоит скидывать со счетов.

Разработчики обещают не только интересную сюжетную линию, но и несколько развязок. Причем финал истории во многом зависит от обращения с окружающими. Например, ты можешь выручить группу селян, включить их в свой отряд, а затем использовать в качестве пушечного мяса. Альтернативный вариант – проявить материнскую заботу о подчиненных и завоевать их доверие.

На исход приключений также влияют сложные отношения между самими ведьмами, которые, по словам авторов, таят в себе немало сюрпризов. Каких откровений ждать от сексапильных воительниц, каждый нафантазирует сам – создатели игры скупы на подробности. Наконец, на развитии событий сказывается выбранная тактика, варьирующаяся от шумных потасовок до незаметных диверсий под покровом тьмы.

РУКИ ОБОРВЕТ!

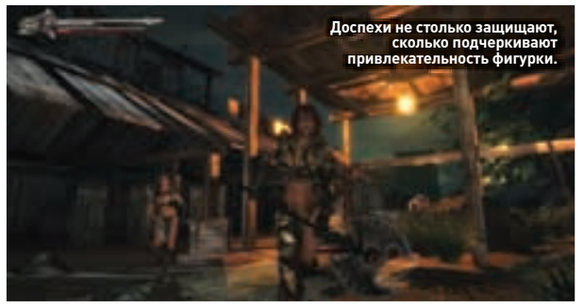
За причудливую игру теней, блики света и прочие спецэффекты отвечает графический движок с непритязательным названием Game Engine v.3. Несмотря на простецкое имя, технология отвечает современным высоким стандартам – героини и декорации выглядят реалистично. Разумеется, сами авторы на все лады расхваливают визуальную часть проекта, обещая красивые природные катаклизмы и правдоподобную физику. Так, отрубленные конечности будут отваливаться в строгом соответствии с законами Ньютона. К слову, отсеченные лапы и прочий подручный мусор девушки, не брезгуя, используют в бою.

Под кровавые поединки отводится два режима: «реквием» (Requiem) и «арена» (Arena), но чем они отличаются, пока не ясно. Зато уже сейчас, задолго до выхода ведьмочек в свет, известна примерная продолжительность игры – 12 часов. Именно столько времени потребуется для завершения 80 сценариев на четырех огромных уровнях. Для бодрого экшена с отрядом сексуальных «амазонок» и банальным сюжетом – более чем достаточно. **PG**

ПЕРВЫЙ БЛИН

Описание экшена Witches внушает оптимизм, чего не скажешь о репутации его создателей. Испанская студия Revistronic существует с 1995 года, но за 13 лет из их кузницы не вышло ни одного хита. Несколько бестолковых гонок вроде Toyland Racing и ToonCar, сносная адвенчура The Westerner и бросовый экшен Rocko Quest не украшают послужной список: скорее, наоборот, портят его. «Ведьмы» – первый серьезный проект разработчиков.

Ведьмы, как и положено, владеют боевой магией.



Доспехи не столько защищают, сколько подчеркивают привлекательность фигурки.

Дамы освоили множество изощренных приемов.

ТЕКСТ: АНДРЕЙ «Q-TUZOFF» ТЕОДОРОВИЧ

В Free Realms полным-полно мини-игр. Например, увидев на поляне мячик, можно тотчас же устроить матч с товарищами.

Free Realms: живописный добрый мир для казуалов.

На первый взгляд игра напоминает «зимнее» дополнение для World of Warcraft.

FREE REALMS

КАЗУАЛЫ ВСЕХ СТРАН, СОЕДИНЯЙТЕСЬ!

ЖАНР ИГРЫ
MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ
Sony Online Entertainment
РАЗРАБОТЧИК
Sony Online Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не ограничено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.station.com
ДАТА ВЫХОДА
II квартал 2008 года
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Джон Смидли (John Smedley), президент SOE (в прошлом – основатель Verant Interactive, студии-разработчика EverQuest)

Восемь лет назад The Sims стала предвестником казуализации игровой индустрии. Free Realms – помяните мои слова! – ознаменует казуализацию ее онлайнового сектора, который до сих пор остается оплотом олдскульных развлечений. Конечно, простецких MMOG уже сейчас пруд пруди, но они не чета Free Realms по двум причинам. Во-первых, SOE располагает колоссальными бюджетами и соответственно возможностями. Во-вторых, боссы компании вывели формулу идеального опиума для народа: World of Warcraft + Puzzle Quest + Nintendogs = «все счастливы, а мы гребем деньги лопатой». Готовься, грядет широкомасштабная операция «Буря в онлайне», которая, похоже, изменит расстановку сил на MMO-олимпе.

Дело не в том, что Free Realms – расчудесная игрулечка, поразившая автора этих строк в самое сердце. Просто концепция у нее беспроигрышная. Элементы упомянутых во введении блокбастеров смешаны в грамотной пропорции (видно уже сейчас), и поэтому, казалось бы, полностью вторичный проект не вызывает чувства отторжения. Напротив – лично я преклоняюсь перед гением креативного отдела SOE, намеревающегося явить миру высококачественную попсу для «мальчишек, девчонок, а также их родителей». Канонические фэнтезийные и научно-фантастические MMORPG с их многочасовыми рейдами и сложным (для среднестатистического казуала) геймплеем не так популярны, как три-четыре года назад. Времена меняются, а вместе с ними – и запросы публики. Тут уж ничего не попишешь.

МИР КАЗУАЛОВ

Западные журналисты упорно сравнивают Free Realms с играми про Шрека. Мол, в плане стилистики и дизайна это одного поля ягоды. На мой взгляд, Free Realms – это World of Warcraft чистой воды. Начиная с панели интерфейса и заканчивая аляповато-мультяшной графикой, которую, по словам разработчиков, переварят даже самые слабые компьютеры. Авторы стараются сделать свое детище максимально доступным: Free Realms привлечет широкие геймерские массы помимо мизерных системных требований отсутствием абонентской платы. Подвох в том, что владельцы бесплатных аккаунтов будут завалены рекламой, тогда как раскошелившимся на энное количество буказоидов пользователям это не грозит. Кроме того, избавиться от лишней наличности всегда можно в магазине игровых вещей.
Например, купить новый ошейник для своего питомца или очередное кресло в дом... SOE подчеркивает – геймплей Free Realms базируется на четырех китах: сражения, строительство собственного дома, возня с животными и мини-игры. И если бои скоротечны и просты (на моих глазах герой мгновенно облачился в костюм ниндзя и стал метать дымовые бомбы и сюрикены в стаю крыс-переростков по щелчку мыши), то остальным составляющим уделено гораздо больше внимания.

МИР НА ЛАДОНИ

Своей концепцией вселенная Free Realms напоминает Second Life, где все крутится вокруг отдельно взятого игрока. В других MMOG наш герой – мелкая букашка, попадающая в «нубовский лягушатник». Тратя уйму времени на квесты, прокачку и битвы, он постепенно открывает для себя новые территории и возможности. Здесь же изначально доступны любые локации. Перемещение по миру упрощено донельзя – мы даже вольны мгновенно

SOE делает симпатичную и многогранную вариацию The Sims, только для онлайна.

Факты

4 питомца на выбор

4 кита геймплея: бои, мини-игры, строительство, возня с животными

40 разнообразных мини-игр

Грядет широкомасштабная операция «Буря в онлайне», которая, похоже, изменит расстановку сил на MMO-олимпе.

телепортироваться к указанному персонажу из списка друзей.
Совместное времяпрепровождение можно посвятить уничтожению монстров или мини-играм. Такие забавы органично вплетены в общий дизайн, за ними не нужно топать в какую-либо специальную, обособленную зону. Увидели на полянке мячик – один клик, и вот мы уже гоняем его по полю, как в какой-нибудь FIFA. Несколько типов удара, подсчет голов, правила – все на месте. Оказавшись в подземелье, получаем квест – снабдить своих товарищей землеройным инструментом. Через мгновение мы расставляем пиктограммы кирок по рисованному полю в один ряд, словно в Puzzle Quest. Любителям более интеллектуальных развлечений стоит коротать время в таверне за шахматной доской.

КУПИ ПИНГВИНА

Надоело возиться с мини-играми, хочется чего-нибудь душевного? Пожалуйста! Можно украшать собственное жилье (конструктор дома на голову выше оного из EverQuest 2, но явно не дотягивает до уровня The Sims) или же копошиться в любимом садике. Ухаживать за растениями, засаживать грядки новыми цветочками и деревьями. Прямо Viva Pinata какая-то! На этом возня с живностью не заканчивается – фанаты Nintendogs и прочих подобных «тамагочи» наверняка оценят возможность обзавестись питомцем. Котенок, щенок, цыпленок, а для любителей экзотики – маленький пингвин. Процесс воспитания зверушки реализован так же, как в упомянутом хите Nintendo: рука-курсор позволяет нам кормить, гладить и наряжать животное. А оно, в свою очередь, со временем только растет и хорошеет.
Ты спросишь, какой в этом смысл? В принципе никакого. Не нужно спасать мир, вырезать враждебные гильдии, собирать «эпик-сеты». SOE делает симпатичную и многогранную вариацию The Sims, только для онлайна. Ничем не замутненное веселье, которое призвано развлекать своих пользователей.

ОДНОКЛА... ГЕЙМЕРЫ ТОЧКА РУ

Еще один аспект проекта, делающий его более социальным, – отражение результатов каждого игрока на специальном сайте типа «Одноклассники.ру» или MySpace. На персональной страничке пользователя разместят портрет персонажа, информацию о достижениях и вещах, которыми он располагает, а также список друзей.
Возможно, прочитав этот текст, ты воспринял меня как презренного казуала. Никогда таковым себя не считал, просто, как я уже отметил, игровая индустрия неизбежно движется вперед, оставляя в прошлом времена хардкора. Все больше людей хотят развлекаться без заморочек, получая за минимальное время максимум разнообразных удовольствий. И если создатели Free Realms стремятся к этому, совмещая в своем проекте наработки лучших игр современности, то честь им и хвала. **PG**

СОЦИАЛЬНЫЙ ЭЛЕМЕНТ

SOE – не первая компания, взявшаяся за онлайновую игру с упором не на бои и прокачку, а на общение и взаимодействие игроков. В 2003 году рынок электронных развлечений Южной Кореи взорвала Maple Story – двухмерная MMORPG, под завязку набитая мини-играми и разнообразными событиями вроде виртуальных свадеб. В прошлом году проект был удачно запущен в Европе, а на 2008 год намечен выход версии Maple Story для Nintendo DS. Так что SOE знает, что делает.

ВИРУСНЫЙ МАРКЕТИНГ

Free Realms – единственная разработка SOE, которую компания собирается продвигать в массы исключительно с помощью «вирусного маркетинга». Это явление, которое побуждает людей передавать маркетинговое послание через интернет. Например, посредством социальных сетей. Подобно настоящему вирусу, сообщение о товаре стремительно распространяется между пользователями Сети. Любопытно, что в случае с Free Realms SOE полностью отказалась от традиционных методов раскрутки игр – даже на сайте компании о ней нет ни единого упоминания.

Та самая мини-игра по добыче землеройного инструмента.

Пока эти подземелья пустуют, но к концу 2008 года SOE планирует привлечь миллион пользователей.

ТЕКСТ: АНДРЕЙ «Q-TUZOFF» ТЕОДОРОВИЧ

STARGATE WORLDS

ПОРТАЛ В НИКУДА

ЖАНР ИГРЫ
MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ
MGM Interactive
РАЗРАБОТЧИК
Cheyenne Mountain Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не ограничено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.stargate-worlds.com
ДАТА ВЫХОДА
IV квартал 2008 года
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Джо Ибарра (Joe Ybarra), глава Cheyenne Mountain Entertainment

На сайте www.mmorpg.com есть список популярнейших MMORPG современности. Очень показательная сводка. Почти из 200 игр большинство (60 процентов) относится к фэнтезийным ролевкам. Среди них наберется полтора десятка безоговорочных хитов. На долю же научно-фантастических развлечений приходится 20 процентов. В принципе тоже немало, однако кроме мудреной EVE Online и дряхленькой Anarchy Online я не припоминаю ничего действительно стоящего. Порой кажется, что в игровом онлайне над этим сеттингом висит страшное проклятье... Недавняя Tabula Rasa многих разочаровала, а грядущая Stargate Worlds, несмотря на бренд и солидный бюджет, наверняка пополнит унылые ряды ширпотребных sci-fi-MMO. Вот увидишь.

Дизайнеры Cheyenne Mountain Entertainment не зря хлеб жуют... В отличие от других сотрудников студии.

ЗА КАЧЕСТВО ОТВЕЧАЙ

Погрязшие в финансовых проблемах киногиганты стали чаще поглядывать в сторону игровой индустрии и согласно моде последних лет ваять собственные MMORPG. Понять их логику можно. Раскрученный тайтл, узнаваемый всеми мир, миллионы неимоверно счастливых фанатов, мечтающих на просторах игры-мечты слиться в MMO-экстазе с единомышленниками... Звучит заманчиво, однако в своих радужных расчетах боссы кинокомпаний забывают об одной «мелочи», которая может запросто свести на нет все старания рекламщиков, маркетологов и инвесторов. Качество проекта. В 2005-м Warner Brothers потеряла деньги на The Matrix Online – та была корявой и разбалансированной. В прошлом году The Walt Disney пролетела с отвратительной Pirates of the Caribbean Online. Прибыльная MMO – хорошая MMO. Пора бы запомнить.

Участники гильдий смогут совершать глобальные действия, например строить ненужные космические корабли.

Факты

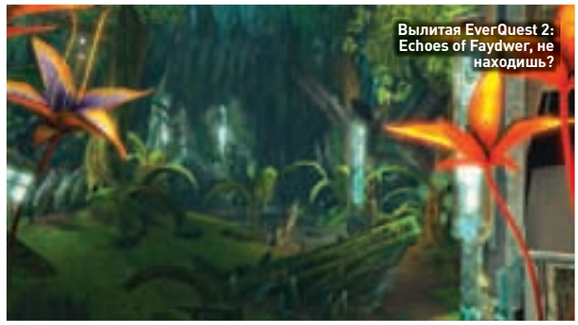
7 телепроектов включает франшиза Stargate

7 архетипов на выбор при создании героя

4 направления крафта: биология, инженерия, физика, электроника

ЗВЕЗДНОЕ НАСЛЕДИЕ

В 1994 году Роланд Эммерих (режиссер «Универсального солдата», американской «Годзиллы», «Дня независимости») снял фильм Stargate. Невероятно успешный фантастический боевик сорвал банк 200 миллионов долларов и стал родоначальником одной из самых прибыльных франшиз MGM. «Звездные врата» – это три полнометражных кинофильма, три телесериала, один мультсериал и еще множество книг, сувенирной продукции, комиксов, настольных игр. Ну да, для комплекта разве что компьютерной игры не хватает.



Вылитая EverQuest 2: Echoes of Faydwer, не находишь?

ОБМАНЧИВАЯ КОНСПИРАЦИЯ

Некогда великая Metro-Goldwyn-Mayer (та самая MGM с рычащим львом на логотипе), похоже, наступает на грабли коллег по цеху. И вот почему.

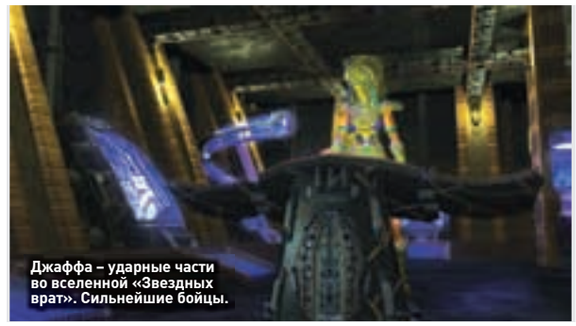
Разработку Stargate Worlds ведет студия Cheyenne Mountain Entertainment – недавно образованный «дрим-тим» из ветеранов MMO-игростроя. Хотя это еще ни о чем не говорит. В Destination Games тоже не новички сидели, однако даже под покровительством легендарного Гэрриотта у них получился в лучшем случае середнячок. Кстати, Stargate Worlds сильно напоминает Tabula Rasa – стилистикой и боевой системой в духе консольных экшенов.

Что настораживает больше всего, так это бесконечные разговоры о сюжете. Мол, «у нас все как в сериале Stargate SG-1 будет и даже лучше...» Только вот за счет чего лучше – до сих пор неясно. Товарищи из CME постоянно уходят от ответов на конкретные вопросы, касающиеся игровой механики. Скорее всего, им просто нечем похвастаться. Пока мы знаем лишь то, что в игре не будет привычного разделения на расы и классы. Разработчики смешали все в кучу и выдали на-гора семь архетипов: археолог, асгард, гоа'улд, джаффа, ученый, солдат, коммандо. От нашего выбора зависит не только путь развития героя, но и его мировоззрение – «плохое» (гоа'улд, лояльные джаффа, люди) или «хорошее» (асгард, свободные джаффа, снова люди).

Огромное значение имеет командный дух. Авторы грозятся, что игроки в отряде будут поддерживать друг друга не какие-то там считаные часы или дни, а целые месяцы. Чем будет обеспечиваться столь сильная привязанность – загадка. Надеюсь, не отключением кнопки disband group на длительное время. Более высокий уровень взаимодействия – объединение в гильдии. Их участники смогут совершать глобальные действия: например, строить ненужные космические корабли. Разработчики сами говорят, что межгалактических перелетов и баталий не будет, поскольку все перемещения по миру осуществляются через Звездные врата. Довольно красивые: благодаря движку Unreal Engine 3 и работе талантливых дизайнеров Stargate Worlds выглядит великолепно. Хоть что-то радует.

ДАЛЕКО ГЛЯДИМ

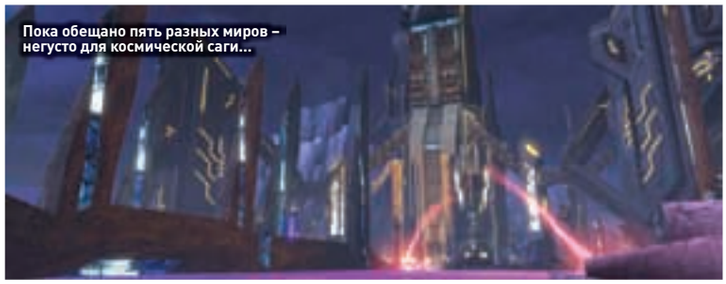
Сотрудники Cheyenne Mountain Entertainment крайне неохотно описывают игру, зато с огромным энтузиазмом строят планы на будущее. Типа «будем развивать мир SW параллельно с выходом новых эпизодов сериала, а в первом же дополнении, глядишь, с SG-1 на Atlantis вообще переключимся...» Оптимизм – прекрасное мироощущение, но только до тех пор, пока оно не вступает в конфликт со здравым смыслом. **PG**



Джаффа – ударные части во вселенной «Звездных врат». Сильнейшие бойцы.

НА КОСТЯХ ПРОШЛОГО

Сначала Metro-Goldwyn-Mayer возлагала большие надежды на шутер Stargate SG-1: The Alliance. Но затем ей захотелось большего. Жанр MMORPG подошел как нельзя лучше для воплощения новых идей. Stargate SG-1: The Alliance была отправлена в криогенную камеру, а лицензия перешла от малоизвестной студии Perception к Cheyenne Mountain Entertainment. Это не так давно образованная компания, в стенах которой собрались опытные игроделы, ответственные за The Matrix Online, World of Warcraft и Earth & Beyond.



Пока обещано пять разных миров – негусто для космической саги...

В конце этого года мы узнаем все, что скрывали разработчики...

стр. 104

РЕЦЕНЗИИ

стр. 120

стр. 110

стр. 122

Светлая
сторона силы

здесь могли бы быть игры нашей мечты

Почувствуй
СИЛУ
Правильного!

Темная
сторона силы

Frontlines: Fuel of War	*104*
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2	*110*
The Lost Crown:	
Призраки из прошлого	*114*
Хроники Тарр: Стражи пограничья	*116*
Darkness Within: Сумрак внутри	*120*
Command & Conquer 3: Ярость Кейна	*122*
Warriors Orochi	*124*
Кодекс войны: Рейнджеры	*126*

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2003 Энтузиасты из Trauma Studios создали на базе Battlefield 1942 сверхпопулярный мод Desert Combat.

2004 В феврале разработчики-любители вошли в состав студии Digital Illusions.

2005 После того как Electronic Arts купила акции Digital Illusions, перед сотрудниками Trauma Studios поставили ультиматум: они или перебираются в Швецию, или увольняются. Бывшие моддеры выбрали второе.

2006 В феврале разработчики в полном составе перешли в принадлежащую издательству THQ компанию Kaos Studios.

2006 В апреле состоялся анонс амбициозного проекта Frontlines: Fuel of War.

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter

ИЗДАТЕЛЬ
THQ

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Buka Entertainment

РАЗРАБОТЧИК
Kaos Studios

ПОЙДЕТ
Процессор 2.8GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 64

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.frontlines-game.com

ПОХОЖЕСТЬ
Battlefield 2, Joint Operations: Typhoon Rising

Факты

6 классов бойцов доступны игроку

7 монотонных миссий в одиночной кампании

60 моделей стрелкового оружия и боевой техники

Видео-рецензия на диске!

Игра месяца

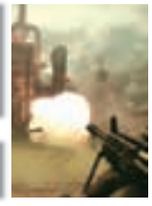
FRONTLINES: FUEL OF WAR

БИТВА ЗА ТРУБУ

ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★½ 7.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★½ 7.5



Качественная графика и озвучка персонажей; детально проработанная сюжетная линия; возможность использовать в бою миниатюрные дроны значительно освежает геймплей.

Низкое разрешение видеороликов; искусственный интеллект иногда преподносит неприятные сюрпризы.

7.5

Вместо убийцы серии Battlefield у разработчиков получился крепкий, но совершенно обычный продукт.

Если бы кто-то составлял хит-парад наиболее часто используемых в выпусках новостей существительных, то помимо слов «репортаж», «выборы», «президент», «конфликт», «преступность», «рынок», «валюта», «инфляция» в число лидеров наверняка бы вошло и слово «нефть». Телеведущие то и дело сообщают об изменениях цены за ее баррель; различные политики обещают сделать так, чтобы благополучие наших граждан не зависело от количества добытого черного золота; Джорджа Буша – младшего обвиняют в том, что он развязал войну в Ираке именно из-за этого ценного природного ресурса... Шутка ли, отечественные кинопрокатчики умудрились перевести название номинированного на «Оскар» фильма «Там будет кровь» (There Will Be Blood) не иначе как «Нефть». В общем, вместо хлеба теперь нефть всему голова. По крайней мере на этом настаивают авторы Frontlines: Fuel of War.

СОЮЗ НЕРУШИМЫЙ

По версии сценаристов игры, в ближайшем будущем мир изменится до неузнаваемости. Из-за ситуации на Ближнем Востоке (подробности читай во врезке) главными импортерами станут Казахстан, Туркменистан, Таджикистан и Узбекистан. Цена на черное золото взлетит до заоблачных высот. Разразится доселе невиданный топливный кризис. Прежде безупречные экономические системы ведущих мировых государств разрушатся, как карточные домики. Во многих странах прокатится волна народных бунтов. Вспыхнут эпидемии туберкулеза, холеры, тифа. Для поддержания порядка вчерашние приверженцы демократии будут вынуждены превратиться в диктаторов.

ООН попытается стабилизировать ситуацию и отменит все торговые ограничения, однако этот шаг не даст никаких результатов. Увы, запасов природных ресурсов недостаточно для обеспечения всех желающих. Очевидно, что выживет лишь тот, кто завладеет месторождениями в Каспийском бассейне. В 2015 году Россия и Китай образуют «Союз красной звезды». Спустя два года к ним присоединятся Казахстан, Туркменистан, Таджикистан и Узбекистан. В ответ США создаст совместно с Афганистаном, Пакистаном, Индией и странами НАТО «Западную коалицию» и введет в действие систему противоракетной обороны. Позже свой ядерный зонтик появится и у «Союза красной звезды».

К 2024 году ситуация накалится до предела. Для начала Третьей мировой войны будет достаточно малейшего повода. И он, несомненно, появится.

ХОТЯТ ЛИ РУССКИЕ ВОЙНЫ?

Офис компании Kaos Studios расположен в Нью-Йорке. Нетрудно догадаться, кому досталась роль отвратительных плохишей, а кому – со всех сторон положительных мальчишей-кибальчишей. Возмущаться бессмысленно. В первый раз, что ли? Только за последние шесть месяцев плохие русские (террористы или бойцы регулярной армии – неважно) встречались в World in Conflict, Call of Duty 4: Modern Warfare и Conflict: Denied Ops. Так что нам не привыкать. Обидно лишь, что в той же World in Conflict игрокам хотя бы дали посмотреть, как советские танки наматывают на гусеницы американскую пехоту. В Frontlines: Fuel of War большинство сражений разворачиваются на территории Средней Азии, а в конце игры так и вовсе на улицах Москвы. После нарисованного на заборе великого и могучего слова из трех букв в Call of Duty 4: Modern Warfare и плаката с товарищем Сталиным в Conflict: Denied Ops можно было ожидать чего угодно. По мнению разработчиков, бойцы «Союза красной звезды» едят тушенку «Мясо», шоколадные плитки «Вкусно» и запивают все это дело газированной водой «Пузыри». На стенах хорошо охраняемых военных объектов местные граффитисты малюют картинки и пишут многозначительные фразы а-ля «сердце + ум = бог + душа». Почти все здания украшены различными табличками и потрепанными плакатами. Чуть ли не на каждом углу тебе сообщают о некой силе солнца, предупреждают об опасности наткнуться на высоковольтную линию электропередач и призывают записаться добровольцем в армию. Внутри зданий попадаются компьютеры с русскоязычным интерфейсом. Почти все надписи выполнены без ошибок, хотя встречаются забавные перлы. В глаза бросается призыв «извлекайте оккупантов», кое-где можно встретить «Зенит – фампион» или дорожный знак «Автомобная дорога А3: Алматы – Уств-Каменоторск» (оригинальная орфография сохранена). Зато озвучивание персонажей выполнено безукоризненно. Даже китайцы разговаривают на русском языке без акцента и не стесняются украсить свою речь парой крепких словечек. На этом тему плохих русских можно считать закрытой.

ЮНЫЙ ТЕХНИК

В сетевом режиме доступны шесть разновидностей бойцов: обычный и тяжелый штурмовики (первому полагается автомат, второму – ручной пулемет), снайпер, гранатометчик, спецназовец и специалист ближнего боя. Как показывает практика, последние два класса не пользуются популярностью: мало кто хочет бегать со слабеньким пистолетом-пулеметом с глушителем или медленно перезаряжаемым дробовиком в руках. Почему-то разработчики разрешают брать в качестве трофеев только гранатометы, взрывчатку и дроны. Все остальные виды оружия со временем исчезают с земли вместе со своими убитыми владельцами.

ХРОНОЛОГИЯ КОНФЛИКТА

Еще до образования «Союза красной звезды» и «Западной коалиции» населению планеты Земля пришлось пройти через несколько тяжелых испытаний. В 2008 году эпидемия птичьего гриппа унесла жизни тысяч людей в Юго-Восточной Азии. Некоторые страны объявили карантин и закрыли свои границы на замок. Впрочем, это ерунда по сравнению с тем, что случилось спустя шесть лет на Ближнем Востоке. Иран, Саудовская Аравия и Израиль обменялись ядерными ударами. В результате территории этих трех государств превратились в мертвые радиоактивные зоны. Количество источников нефти резко сократилось, цена за один баррель черного золота увеличилась в несколько раз. Но это еще не все. К энергетической проблеме добавилась географическая. Из-за глобального потепления повысился уровень воды в океанах. Жители Китая, стран Центральной Европы и Северной Америки были вынуждены переселиться подальше от прибрежных земель.

Хорошо, что на дороге нет полицейского патруля, иначе бы тебя сняли с дистанции и отправили на ближайшую станцию техобслуживания мыть автомобиль.

СЕКРЕТЫ ВОЕНПРОМА

Разработчики утверждают, что в основе всех используемых в игре моделей оружия и боевой техники лежат реально существующие прототипы. Так, солдаты «Западной коалиции» оснащены электронными моноклями, которые позволяют во время боя помечать красными маркерами обнаруженных противников. Штурмовая винтовка ARC3 очень похожа на новейшее изобретение американских и немецких конструкторов XM8. Что касается солдат «Союза красной звезды», то они в качестве основного стрелкового оружия используют автомат AK113 Mongol.

Оказывается, в 2024 году художники-граффитисты увлекаются политикой. Было бы куда веселее, если бы в конце слова не было мягкого знака.

Чудеса физического движка: снайпер спокойно сидел на крыше, но после попадания в ногу умудрился подпрыгнуть высоко вверх.

Стационарные пулеметы оборудованы прозрачными пластиковыми щитами, которые защищают не только от пуль, но и от ярких солнечных лучей.

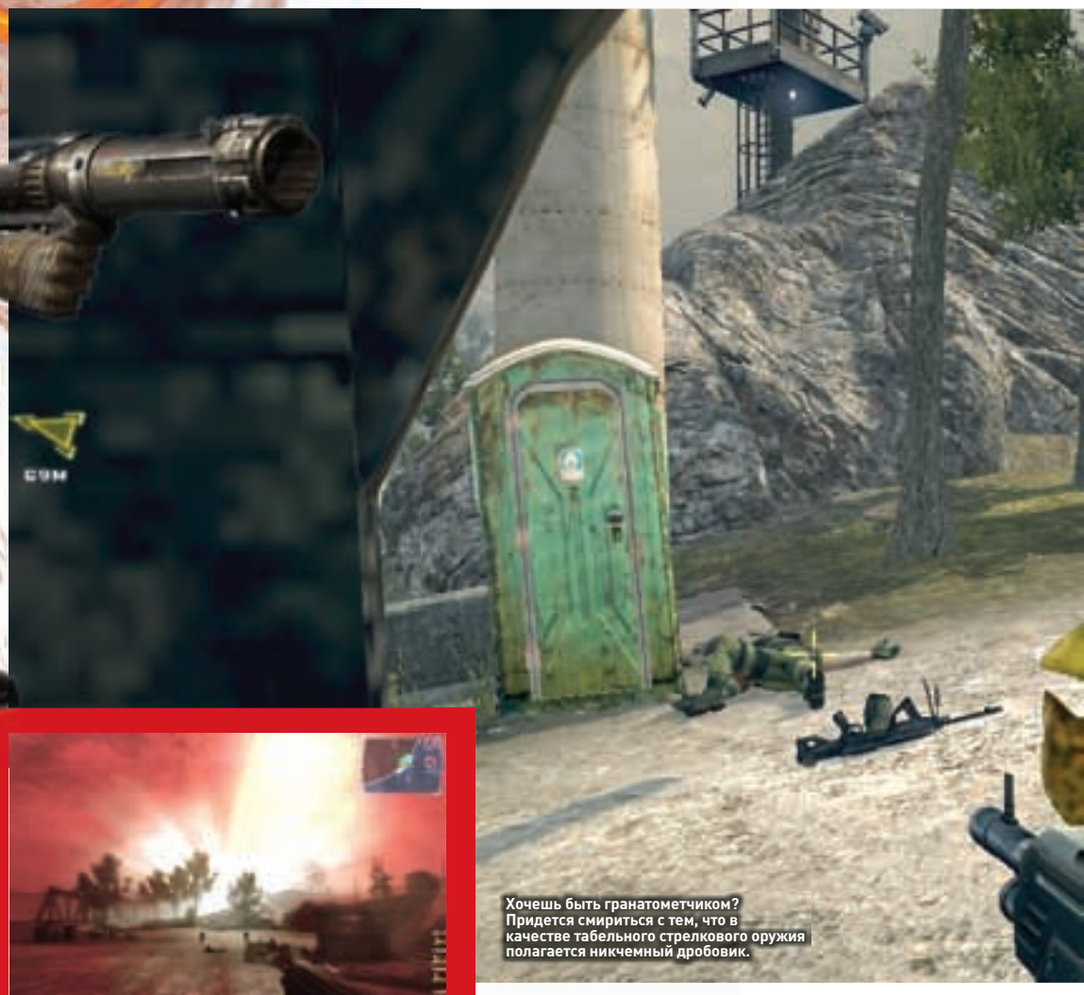
ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **7.0**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **7.3**

Подробную информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6

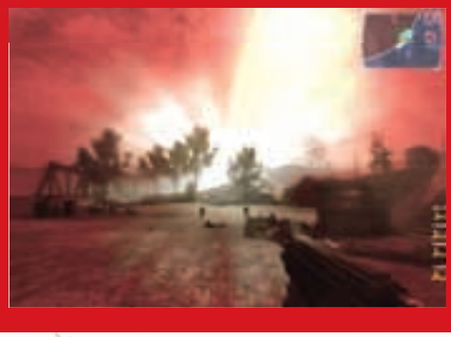
В БЛИЖАЙШЕМ БУДУЩЕМ МИР ИЗМЕНИТСЯ ДО НЕУЗНАВАЕМОСТИ. ЦЕНА НА ЧЕРНОЕ ЗОЛОТО ВЗЛЕТИТ ДО ЗАОБЛАЧНЫХ ВЫСОТ. РАЗРАЗИТСЯ ТОПЛИВНЫЙ КРИЗИС.



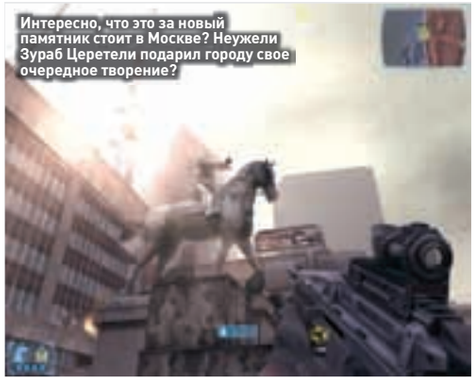
Хочешь быть гранатометчиком? Придется смириться с тем, что в качестве табельного стрелкового оружия полагается никчемный дробовик.

ЗАБОТА О ЗДОРОВЬЕ

В отличие от популярных сетевых игр в Frontlines Fuel of War нет дефибрилляторов, аптечек и счетчиков процентов здоровья. Система повреждений почти ничем не отличается от таковой в Call of Duty 4: Modern Warfare. Если ты схлопотал пулю, то экран заливается красным цветом, а это затрудняет ведение прицельного огня. Достаточно еще одного попадания – и ты отправишься на небеса. Кстати, количество респаунов ограничено как в сетевом, так и в одиночном режиме. Однако стоит тебе отсидеться пару-тройку секунд в укромном местечке, как твое зрение придет в норму.



Одного точного выстрела хватило, чтобы башня подбитого танка отлетела в сторону на 5 метров.



Интересно, что это за новый памятник стоит в Москве? Неужели Зураб Церетели подарил городу свое очередное творение?

Запас боеприпасов можно пополнить из расставленных повсюду ящиков с амуницией.
Кстати, о дронах. Для борьбы с танками и вертолетами на вооружении у противоборствующих сторон состоит радиоуправляемая техника. Американский MQ38 Hunter представляет собой начиненный взрывчаткой гибрид самолета и дельтаплана. Пока эта штуковина летит к заданной цели, она автоматически помечает обнаруженных противников красными маркерами. Гусеничные AQ431 Assault Drone и AQ432 Mortar Drone отличаются друг от друга лишь тем, что первый оснащен пулеметами, а второй – ракетными установками. На вооружении у «Союза красный звезды» состоят миниатюрные вертолеты TE1 Tiger Eye Recon Drone и TC1 Tiger Claw Attack Drone плюс юркий багги TR1 Tiger Runner Assault Drone, который без проблем может поднять в воздух многотонный танк. Управление всеми видами смертоносных машинок осуществляется с видом от третьего лица. Пока камера располагается за каким-нибудь дроном, твой персонаж неподвижно стоит с пультом в руках – более удобной мишени не придумаешь.

ОДИН В ПОЛЕ НЕ ВОИН

Разрекламированная система динамического изменения положения дел на фронте в зависимости от результатов боев оказалась не чем иным, как банальной борьбой за контрольные точки. Захватил несколько ключевых позиций – линия сместилась ближе к вражескому тылу, не смог сдержать контрнаступление – вернулась в прежнее положение. Во время крупномасштабных сражений 32 на 32 человека творится полный кавардак. Игроки воюют по принципу «кто в лес, кто по дрова». Первые стремятся поскорее забраться в тяжелую бронетехнику, вторые сдуру прут на рожон, третьи прячутся за надежными укрытиями и производят по одной очереди в минуту. О согласованных командных действиях не может быть и речи. Стратегически важные объекты то и дело переходят от одних к другим. Если и участвовать в онлайновых баталиях, то явно не в одиночку, а в составе какого-нибудь клана, где каждый знает свой маневр. Разработчики сделали лишь восемь карт. С одной стороны, после нескольких часов тренировок ты знаешь каждый уголок. С другой – сражения в одних и тех же декорациях быстро надоедают. Хочется чего-нибудь новенького. Kaos Studios не спешит выкладывать на официальном сайте игры дополнительные карты. Остается надеяться на энтузиастов-любителей.

ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ БОЕВИКА

В Frontlines: Fuel of War есть короткая одиночная кампания. Устроена она по тому же принципу, что и мультиплеер: захватываешь вражеские позиции и постепенно смещаешь линию фронта поближе к Москве. Но есть кое-какие ограничения. Тебе недоступны все классы бойцов. Приказали исполнять роль обычного штурмовика – действуй. В лучшем случае после гибели разрешат переквалифицироваться в гранатометчика. Вручили снайперскую винтовку – бегай с ней до конца миссии. Задания не отличаются большой оригинальнос-

Вражеские вертолеты летают настолько низко, что сбить их из гранатомета не составляет большого труда.

Машина объята пламенем, но все еще способна выдержать одно попадание из пушки или гранатомета.

тью: захвати склад боеприпасов, уничтожь систему ПВО, раздобудь секретные чертежи и т.д. Среди нескончаемых штурмов зданий выделяется лишь проходящее под аккомпанементы взрывов ядерных ракет танковое сражение, а также зачистка Златоглавой от партизан.

Увы, бойцы под управлением искусственного интеллекта существуют только для массовки. Стоит тебе взять минутную паузу, как красочный бой превращается в цирковое шоу. Противники могут подолгу стоять друг напротив друга и палить в белый свет как в копеечку, а иногда и вовсе бодаться головами.

Далека от идеала и физика повреждений. Тяжелый танк без проблем разрушает крепкие стены, но не в состоянии сломать одиноко стоящее дерево, а местные стекла выдерживают прямое попадание из гранатомета. К чему нет претензий, так это к графике. Нельзя сказать, что разработчики выжали из Unreal Engine 3 максимум возможного, но получившийся результат смотрится очень неплохо.

ЗА ДВУМЯ ЗАЙЦАМИ?

Создается ощущение, что сотрудники Kaos Studios не смогли окончательно определиться с тем, каким они хотят видеть свое детище. Претензии на реалистичность в виде подпрыгивающего вверх ствола автомата во время стрельбы сводят на нет ярко выраженные аркадные элементы. Одиночный режим получился чересчур однообразным, а мультиплеер, несмотря на все интересные задумки разработчиков, ничем не превосходит проверенные временем сетевые режимы Battlefield 2142 и Enemy Territory: Quake Wars. **PG**

ВСЕ ПРЕКРАСНО ПОНИМАЮТ, ЧТО ВЫЖИВЕТ ЛИШЬ ТОТ, КТО ЗАВЛАДЕЕТ МЕСТОРОЖДЕНИЯМИ В КАСПИЙСКОМ БАССЕЙНЕ.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1986 Ubisoft Entertainment, бывшая Ubi Soft, была основана в 1986 году, главный офис компании расположен во Франции.

2004 По данным на 2004 год, компания является третьим крупнейшим издателем в Европе и седьмым в Америке.

2008 На сегодня в послужном списке Ubi такие хиты, как Assassin's Creed, Prince of Persia, Far Cry, Brothers in Arms, Tom Clancy's Splinter Cell, Tom Clancy's Rainbow Six.

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДР КАНЫГИН

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: VEGAS 2

СЛУЖИЛИ ДВА ТОВАРИЩА

Видео-рецензия на диске!

ЖАНР ИГРЫ
Action

ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft Entertainment

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
GFI/Руссобит-М

РАЗРАБОТЧИК
Ubisoft Montreal

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Томас Лео Клэнси – младший

ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 512MbRAM, видеокарта с 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 2

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.russobit-m.ru/catalogue/item/tom_clancys_rainbow_six_vegas_2

ПОХОЖЕСТЬ
Серия Rainbow Six, Swat 4

Одетые в черное люди сигают с крыши небоскреба на веревках, самым варварским образом разбивают стекла некоего офиса и запрыгивают в комнату, где вокруг стоящего на коленях заложника водят хоровод люди с оружием. Там пришельцы кричат, стреляют, швыряют дымовые гранаты, ломают мебель и дорогую оргтехнику. Такие понятия, как тактика и, скажем, координация действий, жалко жмутся по углам. Где Rainbow Six, которую мы знали раньше?

Том Клэнси, седовласый старикан, похожий скорее на отставного булочника, чем на человека, прославившегося благодаря политическим триллерам и книгам о холодной войне, сидит в удобном кресле-качалке. В камине уютно потрескивает огонь, за окном стройными колоннами маршируют продукты с приставкой Tom Clancy's. Большинство дедушка Клэнси никогда не видел: давным-давно запущенный конвейер уже не нуждается в присутствии человека. С его ленты исправно сходят товары разной степени блокбастерности, а график релизов с оптимизмом смотрит в будущее и расписан на много лет вперед. Компания Ubisoft не так давно приобрела все возможные права на бренд «Том Клэнси» и уже сделала громкое заявление о том, что собирается потратить от 40 до 50 миллионов долларов на разработку MMORPG во вселенной автора «Охоты за "Красным Октябрем"» и идеолога серии Rainbow Six. Тем временем румынская студия Ubi тоже закатывает рукава: люди, подарившие нам Silent Hunter 4 и две части аркадного авиасимулятора Blazing Angels, вовсю трудятся над самолетным симом Tom Clancy's

Мы возглавляем отряд элитных терминаторов, выдерживающих несколько выстрелов в упор и швыряющих гранаты не хуже миномета.

ТОМ КЛЭНСИ

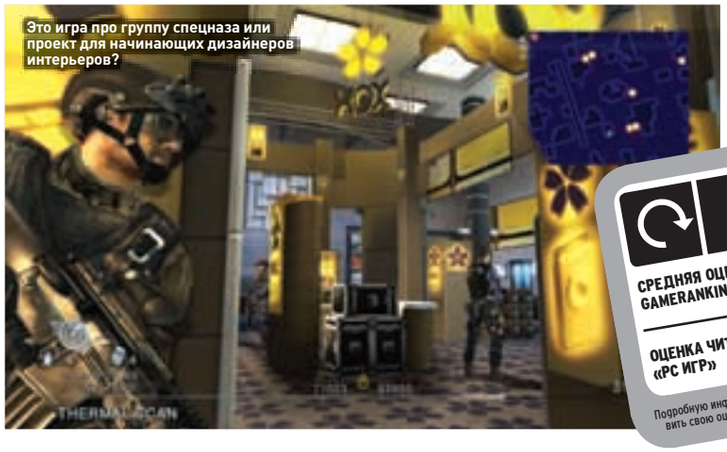
Томас Лео Клэнси – младший родился 12 апреля 1947 года в округе Балтимор, штат Мэриленд. Стал известен благодаря ряду книг, посвященных холодной войне и событиям после нее. По наиболее известным работам Тома – романам «Охота за "Красным Октябрем"», «Игры патриотов», «Прямая и явная угроза», «Все страхи мира» были сняты кинофильмы. Однако нам он интересен как человек, чье имя стало настоящим брендом в игровой индустрии. С приставки Tom Clancy's начинаются названия игр серий Rainbow Six, Splinter Cell и Ghost Recon. Компания Ubisoft, которая выкупила права на использование этих двух волшебных слов, анонсировала Tom Clancy's MMORPG и Tom Clancy's авиасимулятор.

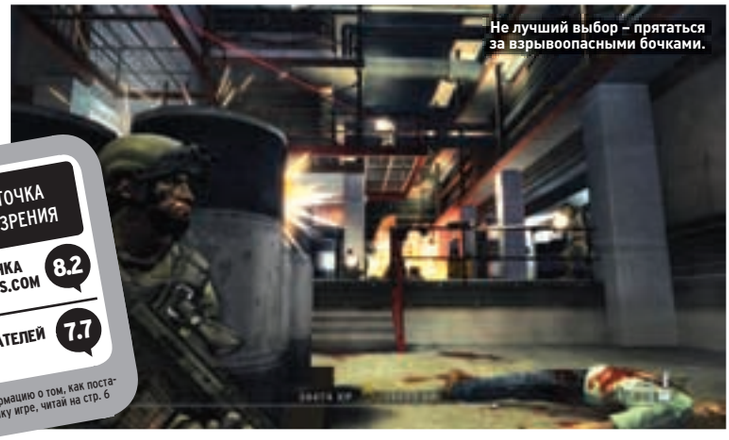
Факты

2 -й игрок может присоединиться к игре в любой момент

43 варианта огнестрельного оружия доступны в игре

1998 год – вышла первая игра о команде «Радуга Шесть»


Это игра про группу спецназа или проект для начинающих дизайнеров интерьеров?


Не лучший выбор – прятаться за взрывоопасными бочками.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **8.2**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **7.7**

Подробную информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6

HAWX. Страшно? Вот и мы ждем проекты с опаской.

ВЕГАС В КВАДРАТЕ

Однако Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2 не стала гонкой или РПГ, это все тот же тактический экшен. Основными пунктами разработки второй части были, видимо, решения не растерять уже привлеченную аудиторию и использовать все, что осталось от оригинала. Поэтому к названию просто приписали циферку 2, а место и время действия игры менять не стали вовсе. Более того, сюжеты обеих частей «Вегаса» идут параллельно. Мы возглавляем отряд «Радуга» – группу элитных терминаторов, без промаха стреляющих из любых видов оружия, выдерживающих несколько выстрелов в упор и швыряющих гранаты не хуже миномета «Тюльпан». Наша цель – нести умное, доброе, вечное во все уголки мира, нещадно истребляя при этом любые проявления экстремизма. Вот, к примеру, Альварез Кабреро угрожает славному городу Лас-Вегас. Стоит ли рассказывать, кто именно отправится на встречу с плохишом? Если честно, подобные «сюжеты» плюсов проекту не добавляют. Враги здесь похожи на злодеев из комиксов и мультфильма о Стриперелле – все как один хотят захватить мир, взорвать что-нибудь важное, во все горло хохочут по любому поводу и говорят штампами. Казалось бы, нам ничего не остается, как взять на себя роль столь же шаблонного героя: мужественного молчаливого обладателя квадратного подбородка и воот такой пушки.

ЗАКРОМА РОДИНЫ

Стоит отдать должное разработчикам, проблему выбора альтер эго они решили весьма изящно. Внешность будущего оперативника определяется перед началом игры. Ты можешь выбрать пол, цвет кожи, боевую раскраску, приятные мелочи вроде повернутой козырьком назад кепки. В этом же меню позволят сменить оружие и броню – тяжелая, понятно, лучше сохранит от пуль нежное тельце,

ВМЕСТЕ ВЕСЕЛО ШАГАТЬ

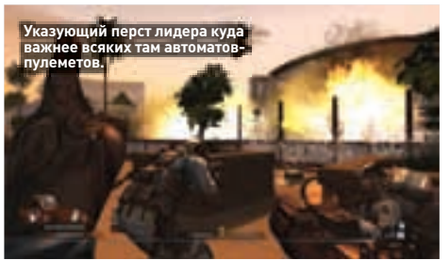
Играть будет намного веселее, если к тебе присоединится товарищ. В любой момент, на любом уровне второй игрок может взять на себя роль оперативника по имени Knight (странное имечко, хотя тебя вообще зовут Bishop) и помочь главному герою в борьбе с терроризмом. Причем ты так и останешься лидером команды: сможешь отдавать приказы и ведомым искусственным интеллектом ботам, и живому напарнику. При совместном прохождении опыт и звания будут получать оба игрока.

ОХОТА НА ВОЛКОВ

Как и прежде, завершив игру (или просто устав от прохождения), можно устраивать охоту на террористов. Для этого имеется режим «Одинокий волк». Есть уровень. Есть ты. Есть они. И никаких ограничений.

Здесь тебе понадобится меткость и звериная реакция, так как ни напарников, ни помощника рядом не будет.

Расслабляемся, парни! Хватит воевать, давайте пропустим по стаканчику.


Указующий перст лидера куда важнее всяких там автоматов-пулеметов.

но будет стеснять движения. Больший, однако, список брони и прочих примочек окажется неактивным: предметы предлагается «открыть». Для этого мы воюем и получаем опыт и звания. Чем выше личный ранг, тем более интересные штуки разрешат прихватить на дело (каждый уважающий себя коммандос обязан ходить в черной шапке с прорезями для глаз и зимнем камуфляже… в городе). С оружием все еще любопытнее. Текущий ствол можно сменить прямо в бою, достаточно подобрать понравившийся автомат убитого террориста и выкинуть свой. Делать это рекомендуем лишь в том случае, если закончились патроны, так как враги вооружены слишком уж слабенькими пукалками. По-настоящему злобные стволы придется заслужить.

У персонажа есть три навыка, очень условно они делятся на меткость, ближний бой и умение работать со взрывчаткой. Сделал удачный хедшот или подстрелил противника, который появился в дальнем углу карты, получи плюсик к Marksman. Шмальнул в упор или вовсе убил террориста, стреляя из укрытия вслепую, – добавил пару пунктов в Close-Quarter Battle. Ну а очки Assault даются за удачные броски гранат, расстрел противников со щитами и убийства спрятавшихся недругов – автоматная очередь может пробить преграду и поразить цель за ней. После достижения уровня в каждом навыке тебе будут открываться новые огнестрельные игрушки. Всего в игре присутствует более четырех десятков пушек разной степени опасности, от знаменитых пистолетов Beretta 92FS или Desert Eagle до снайперской винтовки Heckler & Koch PSG 1 или, скажем, пулемета M249 SPW (уже вижу, как разнокалиберные знатоки с нашего форума считают количество ошибок, которые я допустил в названиях моделей). Все оружие поддается легкой модификации: здесь целеуказатель разрешат повесить, тут прицел помощнее поставить. Не будем кривить душой, на игровой процесс эти изменения влияют очень мало.

БЫСТРЫЙ И МЕРТВЫЙ

Все потому, что сериал окончательно распрощался со своим тактическим прошлым. Конечно, можно попробовать убедить себя в обратном. Действуем мы по-прежнему группой, причем искусственно-интеллектуальным ботам разрешается отдавать приказы. Для этого, как и прежде, нужно всего-то повернуться носом в нужном направлении и нажать кнопочку. Открывать огонь только в крайнем случае или палить почем зря. Пинком распахнуть дверь и зачистить помещение. Поднять подстреленного товарища. Обезвредить бомбу. Командир подразделения, раздавая указания, смешно машет рукой и бубнит, как Кенни, в своем капюшоне. Все это похоже на голливудский фильм о группе захвата, но никак не на тактические действия. Зачем долго готовиться к штурму комнаты, координировать действия, чтобы врываться одновременно, использовать ослепляющие гранаты, если можно послать вперед дуболомов-напарников и аккуратно расстрелять цели с безопасного расстояния? Смерть лидера «Радуги» означает конец игры, помощники же встают после спасительной инъекции и продолжают движение. Засовывать под каждую дверь камеру и смотреть, кто есть в помещении, быстро надоедает, гораздо эффективнее швырнуть внутрь гранату и потом уже осмотреться. Неплохо работает связка «дым – тепловизор»: пока террористы кашляют и трут глаза, мы аккуратно стреляем им в лоб, поднимая навык Marksman. Игра стала быстрее, жестче: большинство уровней проходятся по схеме «врываемся, стреляем, идем к следующей группе врагов». Это плохо? Нет, просто Rainbow Six и планирование операции больше не одно и то же.

THIS IS VEGAS

Все-таки быть вооруженным до зубов коммандос скучно. Мир вокруг созерцаешь или в зелено-серых тонах прибора ночного видения, или в сине-желтых тепловизора. Да и нет там ничего радостного: только кровь, пороховая копоть да не особенно привлекательные физиономии уголовников. Сделав такой вывод, Ubisoft решила не увозить «Радугу» из Вегаса. В каком еще городе могут соседствовать современные небоскребы и уютные рестораны с псевдовосточными интерьерами? Мы бегаем наперегонки с пулей под неоновыми вывесками модных клубов, чтобы уже на следующем уровне подняться на крыши зданий и смотреть на улицы внизу в прицел снайперской винтовки. Перестрелка в казино похожа на день рождения пятилетнего ребенка: вокруг все искрится, сияет. С потолка сыплются разноцветные бумажки, а «однорукие бандиты», если их задеть ненароком, радостно звенят монетками. Движок Unreal Engine 3 мы узнаем безошибочно: лица оперативников блестят свежим макияжем и даже местные помойки выглядят так, словно их подготовили для изображения на глянцевой открытке.

Мы искренне надеемся, что Rainbow Six не превратится в детский комикс. В какой город занесет нелегкая команду спецназовцев в следующий раз? Будет это Tom Clancy's Rainbow Six Bangkok или Tom Clancy's Rainbow Six Krasnoznamensk, мы не знаем, но очень бы хотелось верить, что персонажи не станут использовать пудреницы-гранаты и пилочки-лазеры. Уважаемые дяди из Ubi, оставьте, пожалуйста, игру небритой, пахнущей ружейной смазкой и дымом. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

Уютный экшен. Все просто и доступно, напарники всегда рядом, цели удобно высовывают головы из укрытий, помогая нам прокачать личные навыки.

Игра откровенно простая. Тактическая составляющая ушла в небытие, на повестке дня выстрелы, крики, взрывы гранат и переговоры по рации.

7.0

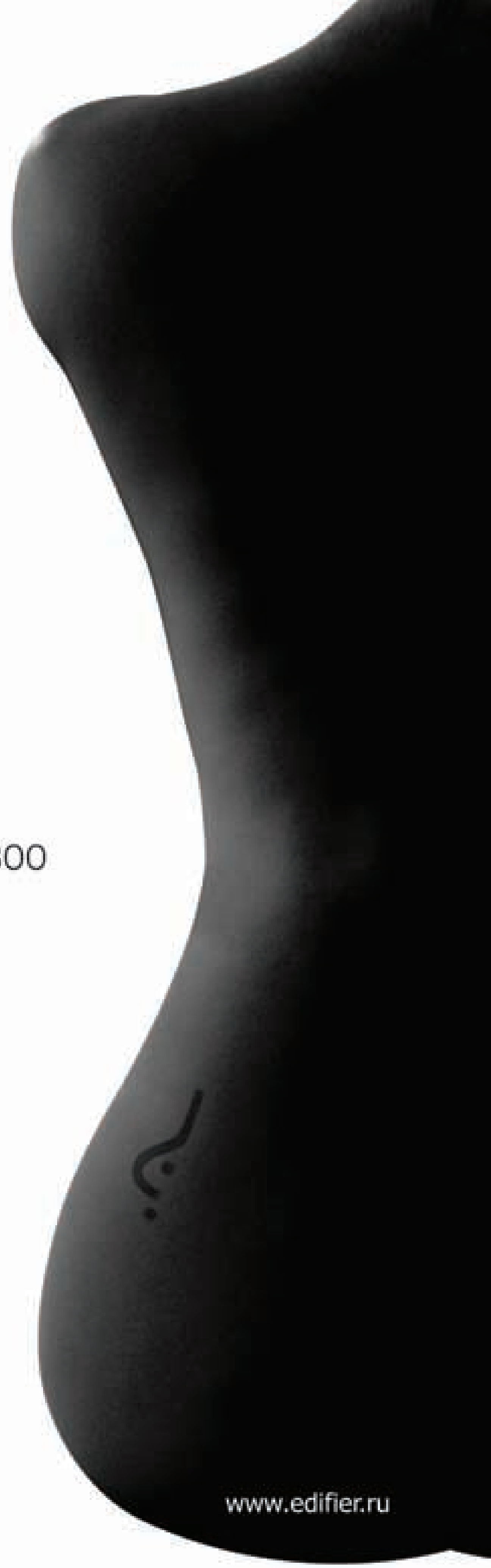
Экшен, где подвиги приходится совершать каждые пять минут, а перестрелки воспринимаешь как праздник.

Мирные жители отыгрывают роль: с воплями убегают с места вооруженного конфликта.

Edifier

АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ

E3300



СОБЛАЗНИТЕЛЬНЫЙ ЗВУК

Выходная мощность: RMS 8Wx2+32W (THD=10%)
Соотношение сигнал/шум (усилитель): >=85 dB
Входное сопротивление: 10 Kohm
Уровень искажений: менее 0,5%
Динамик сабвуфера: 5" длинноходный драйвер
с бумажным диффузором, с магнитным экранированием
Динамики сателлитов: 2" широкополосный с магнитным
экранированием и 3/4" твиттер

Сервисное обслуживание в 180 городах
Маркетинговая поддержка: 8-901-5117309

www.edifier.ru

www.oldi.ru www.netlab.ru www.fcenter.ru www.startmaster.ru www.nix.ru www.formoza.ru www.ultracomp.ru www.i2b.ru www.neotorg.ru www.forum3.ru www.pronote.ru

т.: (495)638-5012

Реклама

2002

На прилавки отправляется культовая Dark Fall.

2005

XXv Productions превращается в Darkling Room.

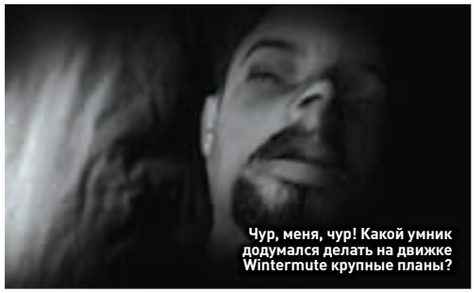
2008

Диск с The Lost Crown мистическим образом появляется у нас в редакции.

ТЕКСТ: ИЛЛАРИОН ПРАВДОРУБОВ

Видео-рецензия на диске!

Это не гремлин и не покемон, а всего лишь обыкновенный кошак. Только вместо хвоста у него, похоже, сосиска.



Чур, меня, чур! Какой умник додумался делать на движке Wintermute крупные планы?

А вот здесь герой бережно хранит доказательства существования полтергейстов.

THE LOST CROWN: ПРИЗРАКИ ИЗ ПРОШЛОГО

ВСЯ ТАКАЯ ПАРАНОРМАЛЬНАЯ

ЖАНР ИГРЫ
Adventure

ИЗДАТЕЛЬ
Got Game Entertainment

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла

РАЗРАБОТЧИК
Darkling Room

ПОЙДЕТ
Процессор 1Ghz, 512Mb RAM, видеокарта со 128Mb

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Джонатан Боакс (идеолог, дизайнер и сценарист)

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Два CD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.thelostcrown.co.uk

ПОХОЖЕСТЬ
Dark Fall, Scratches, «Сибирь»

Игровая индустрия развивается стремительно. За какие-то 15 лет компьютерные игры преобразились до неузнаваемости, но многие жанры по пути не раз упирались рогом в стену. Помнится, в самом конце XX столетия было модно предрекать скорую смерть отказавшимся эволюционировать адвенчурам. Вот только квесты не захотели умирать: напротив, они переживают нынче своеобразный Ренессанс.

Не последнюю роль в деле возрождения классики сыграл молодой житель Великобритании Джонатан Боакс. Парень едва ли не в одиночку сотворил одно из самых атмосферных компьютерных приключений современности – Dark Fall. Затем последовали удачный сиквел и сценарии к Barrow Hill и «Шороху». В эти игры влюблялись все почитатели адвенчур без исключения, они принесли Джонатану мировую известность. Сразу после анонса The Lost Crown была автоматически занесена в список «безусловных хитов», ведь игра стала третьим персональным проектом мистера Боакса.

ОХОТНИК ЗА ПРИВИДЕНИЯМИ

Небезызвестная Dark Fall базировалась на движке Macromedia и позволяла персонажу передвигаться исключительно короткими рывками. Поворачиваться разрешалось строго под углом 90 градусов. The Lost Crown переселилась на популярный бесплатный «моторчик» Wintermute («Сибирь», Still Life) и познакомилась с видом от третьего лица. Дабы скрыть графические огрехи и добавить атмосферы, Джонатан Боакс отказался от насыщенной палитры. Это пошло игре на пользу: когда в кадре нет жутковатых 3D-персонажей, кажется, что ты попал на выставку черно-белых фотографий в стиле нуар. Говорят, Боакс, человек и паровоз, самолично бегал с цифровым фотоаппаратом по прибрежным английским городкам в поисках удачных кадров. Главного героя он, кстати, срисовал вовсе не с дедушки Ленина, как сначала может показаться, а с себя.

Играть предстоит за безработного авантюриста Найджела Денверса, прибывшего в маленький городок Секстон в поисках сокровищ. Городок оказывается непростым: с темненьким прошлым и странненькими жителями. Нетрудно догадаться, что вскоре вокруг Найджела начнет твориться всякая чертовщина, а из темных закоулков Секстона пачками полезут духи и привидения. Не то чтобы The Lost Crown особенно страшная игра, после которой снятся кошмары, но, будь уверен, напугать она может.

Благодаря уникальному графическому стилю игра производит странное впечатление. С одной стороны, образчики

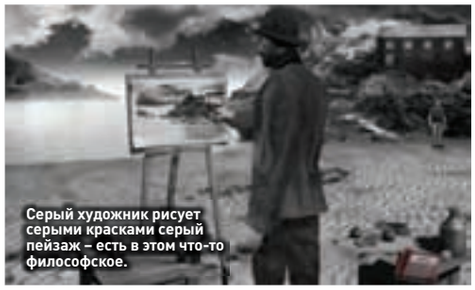
Ты будешь яростно кидаться в домочадцев едой, выть, грызть мебель, но все равно дойдешь до конца.

Факты

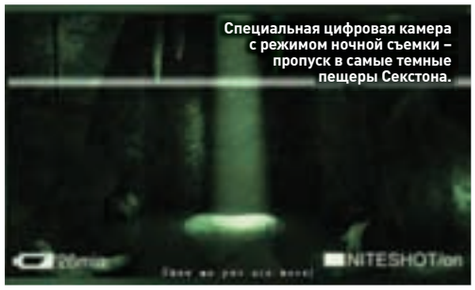
30 часов между тобой и финалом

8 слотов для сохранений

4 гаджета для поиска привидений


Серый художник рисует серыми красками серый пейзаж – есть в этом что-то философское.

Неофициальный анонс долгожданной Dark Fall 3. А что, кто-то сомневался?



Специальная цифровая камера с режимом ночной съемки – пропуск в самые темные пещеры Секстона.

технического прогресса говорят о том, что действие происходит в наши дни. С другой – вид игрового экрана а-ля фото под старину возвращает тебя в 70-е годы прошлого века. The Lost Crown берет не совершенством технологий, а единым стилем и гармоничной композицией.

Стороннему наблюдателю может показаться, что окрестности Секстона безжизненны, но это не так. Вот по деревянному мостику прыгает лягушка, вот чайка лакомится рыбой, а вот какой-то бродяга копается в мусоре в надежде найти золото или на худой конец горсть бриллиантов. В игре наберется не больше десятка общительных личностей. Немного? Только не для Джонатана Боакса. В той же Dark Fall NPC вообще отсутствовали.

ГОРОД-МЕЧТА

Помимо необычной картинки в The Lost Crown прописался захватывающий игровой процесс. Впечатления от него могли бы быть еще ярче, если бы не отсутствие возможности выключить озвучку диалогов (единственная доступная опция – субтитры). Где Боакс нашел таких бездарных актеров – вопрос посерьезнее главной сюжетной интриги «Пропавшей короны». Ближайший аналог – кассеты-приложения к учебникам английского языка. На столь мрачном фоне удивительно, что шепоты и всякие потусторонние завывания выполнены на отлично.

Уже в первой трети игры в полное распоряжение героя выдается весь город и окрестности. Никаких путешествий на поездах, как в «Сибири», – все рядом. Обычно на повестке дня (или ночи) сразу несколько целей. В какой последовательности их выполнять – выбор игрока. Однако главный недостаток подобного подхода – за несколько вечеров знакомые декорации просто-напросто надоедают. От приступов тоски спасает лишь то, что некоторые новые области открываются постепенно.

Исследовать паранормальную нечисть помогает целый арсенал гаджетов, доступных герою. Процесс поиска улик отдаленно напоминает проект Condemned: Criminal Origins – с помощью диктофона можно записать зловещие шепоты; объективы фотоаппарата и видеокамеры видят то, что недоступно человеческому глазу, а специальный детектор принимает сигналы, посылаемые духами. Процесс полностью автоматизирован. Наша задача – лишь ткнуть нужным прибором в требуемом направлении.

ПРИЗРАКИ ПРОШЛОГО

В остальном The Lost Crown – классическая адвенчура. С громоздким и не всегда удобным инвентарем, блокнотом вместо журнала, простенькими паззлами и извечными вопросами «куда идти?» и «что делать?». Если хочешь узнать концовку, запасись терпением: не все действия здесь подчиняются земной логике.

Пиксельхантинг сведен к минимуму. Активные области достаточно обширны, поэтому елозить курсором по экрану в поисках замочной скважины не придется. Зато других испытаний для нервов предостаточно. Например, реплики персонажей нельзя проматывать.

А те самые активные области иногда по прихоти движка пропадают и появляются вновь только после перезапуска игры. Или, скажем, герой начинает капризничать и отказывается подчиниться управлению. Патч появился за неделю до релиза, но решил только малую часть проблем. Великолепному творчеству Боакса отчаянно не хватает вмешательства хороших программистов. **PG**

Местная интеллигенция отличается зловещими замашками и эксцентричностью.

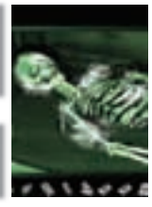
ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 8.0

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» 4.1

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★½ 7.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★½ 7.5



Четко выверенный и ни на что не похожий «английский» стиль; внимание к деталям; захватывающая подача истории; неплохие музыка и сверхъестественные звуки.

Устаревшая графика; бездарные актеры; баги не перестают досаждать даже после установки патча; иногда сложно понять, чего от тебя хотят.

7.0

Арт-хаус от мира компьютерных игр. Сложное, старомодное и невероятно притягательное приключение.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2000

Краснодарские разработчики выходят в открытый космос.

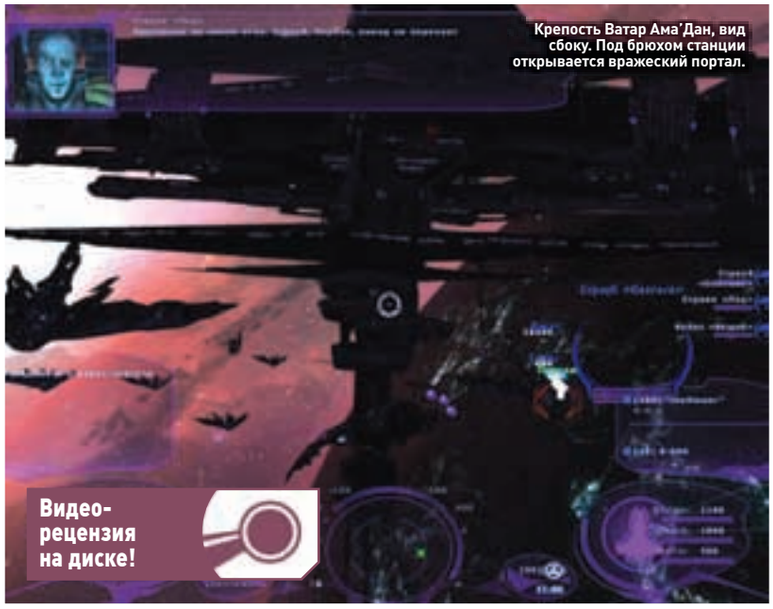
2003

Началась работа над космическим симулятором Enosta.

2007

Мрак наступает. Сотрудники студии Quazar объявили войну подлым Дэ-хэттэ.

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ КОПЦЕВ



Крепость Ватар Ама'Дан, вид сбоку. Под брюхом станции открывается вражеский портал.

Видеорецензия на диске!

В этой системе Мрака еще немного. Больные миры меняют свой цвет на блекло-серый.

ЖАНР ИГРЫ
Space Simulator
ИЗДАТЕЛЬ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Quazar Studio
ПОЙДЕТ
Процессор 2,4GHz, 512MB RAM, видеокарта с 128MB
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.quazar-studio.com/shadows
ПОХОЖЕСТЬ
Хроники Тарр: Призраки звезд

ХРОНИКИ ТАРР: СТРАЖИ ПОГРАНИЧЬЯ

ВЛАСТЬ ТЬМЫ

Есть книги, после прочтения которых ощущаешь почти физическую боль. Образчик подобной темной литературы – повесть Натали Хеннеберг «Язва». В начале 90-х книга пользовалась фантастической популярностью, ведь ничего подобного мы до этого не читали. Умирающая галактика, массовые случаи суицида и груженные трупами космические баржи – молодым строителям коммунизма было непросто поверить в такое безрадостное будущее, мир без солнца. Но самой страшной была сцена, где мирную базу на Плутоне атаковала флотилия адских штурмовиков. Черную их броню украшала надпись «МРАК».

ЛЕТОПИСЬ УМИРАЮЩЕГО МИРА

Про «Язву» я вспомнил не случайно. Космический симулятор «Хроники Тарр» развивает апокалиптические фантазии мадам Хеннеберг. Рассказывает о борьбе человечества с Мраком и его ужасными порождениями – расой Дэ-хэттэ. Люди так и не смогли найти объяснение поступкам этих тварей, их ненависти ко всему живому. Мрак пожирает само пространство, гасит звезды, превращая свет в абсолютную тьму. Как остановить процесс распада? Ответ на эти вопросы таится в прошлом, в древних манускриптах расы Оззах.

В первой части игры наш отважный космонавт отправился на поиски этих бесценных реликвий, но попал в пространственную аномалию. Его крейсер «Талестра» очутился на окраине Галактики, за многие тысячи парсеков от родной Солнечной системы. Долгое возвращение домой стало для экипажа настоящим испытанием. С голосами в подсознании, галлюцинациями и прочей запредельной жутью. «Призраки звезд» оказались действительно игрой настроения, пусть и пугающе нестандартной. Образцом современного компьютерного декаданса.

СВЕТИТЬ ВСЕГДА, СВЕТИТЬ ВЕЗДЕ

Настало время нарядиться в шипы и кожу и приготовиться к очередной порции сладких страданий. Студия Quazar представляет вторую часть своего депрессивного космосима – игру «Хроники Тарр: Стражи пограничья». Не совсем корректно называть ее продолжением, ведь на этот раз мы отправимся в прошлое, за 100 лет до событий, описанных в первой части. 20 миссий подряд ты будешь держать оборону, защищая последний оплот человеческой цивилизации – космическую крепость Ваттар Ама'Дан.

У землян появились новые союзники – Стражи пограничья. Их предками были люди, но потом пришел Мрак, полностью изменивший саму человеческую природу. Стражи живут с постоянной болью, их преследуют самые чудовищные кошмары, распадается их личность. При этом у Стражей выработался особый иммунитет к Мраку: эти хмурые парни его совсем не боятся и постоянно исследуют аномалии в поисках панацеи.

Пора отправляться в ангар, хватать автоген и кувалду и реализовывать свои конструкторские фантазии.

Факты

1 световое ядро

3 новые расы

6 игровых эпизодов

20 доступных миссий

Используя знания еще одной расы, мудрых Сиа'Нуссов, Стражи и люди начали строительство Светового ядра. Это циклопическое сооружение способно развеять тьму, стать тем божественным светилом, которого убоятся силы Мрака. Но для этого нужно продержаться несколько дней, не дать Дэ-хэттэ разрушить крепость Ваттар Ама'Дан, систему Пилонов и само Ядро.

ТЕХНИКА – МОЛОДЕЖИ

Наши добрые союзники, Стражи и Сиа'Нуссы, поделились с землянами своими секретными технологиями, а значит, пора отправляться в ангар, хватать автоген и кувалду, чтобы реализовать свои самые смелые конструкторские фантазии.

Знакомый еще по первой части интерфейс практически не изменился. Хочешь соорудить новую пушку? Тебе понадобятся ресурсы: техносплавы, наномодули и прочая полезная дребедень. Но где ее получить? Можно обратиться за помощью к механику-биосу (циничному типу с зеленой физиономией) и упросить его разобрать на запчасти ненужную железяку. Дело это ему быстро надоедает, и за один присест он готов раскурочить три устройства.

Этот пессимист дает порой очень ценные советы. Постарайся к ним прислушиваться. Где еще узнаешь, на чем можно сэкономить и как увеличить боеспособность своего космического драндулета? Корпус, броня, щиты и реактор дают дополнительные бонусы и пенальти.

Примером подобного устройства может служить корпус Darkseed. Эта бронированная бочка добавляет мощи корабельной артиллерии. Хорошо? Конечно. Но вот нюанс – этот же корпус увеличивает количество получаемых повреждений на 50 процентов. Вот и думай, какой апгрейд делать. Если же боишься ошибиться, выбери автоконфигурацию: умный компьютер сам подберет наилучший вариант.

МИССИЯ ВЫПОЛНИМА

Выполняя задания своих мудрых наставников, ты не только станешь настоящим Стражем, но и модифицируешь корабль за счет вражеских наработок. Последствия могут быть непредсказуемыми. Но тот, кто не рискует, в космонавты непригоден. Кстати, о миссиях. Их в игре до обидного мало. Остается надеяться, что ребята из Quazar Studio не остановятся на достигнутом.

Зря, что ли, писалась история этого мира? Звездная энциклопедия производит самое достойное впечатление. Можно найти подробную информацию о расах, познакомиться с родословной Стражей и узнать, как благородные Меа'Тарр превратились в паскудных Дэ-хэттэ. А заодно полистать конспекты собственных сновидений. Да-да, всякий Страж обязан фиксировать свои альфа-импульсы и векта-сигналы. Ведь в бессознательном могут таиться ответы на многие вопросы. Все это мыслечтение выполняет второстепенную функцию, но настроение создает соответствующее. Кто был у Ватар Ама'Дана – тот в цирке не смеется.

Полетать по другим звездным системам получится вряд ли. Большая часть действа сконцентрирована в одном-единственном секторе. Это не означает, что весь геймплей сводится к тупому космическому тиру. Тебе придется не только быстро нажимать кнопки, но и своевременно принимать нужные решения: искать уязвимые места в броне вражеских кораблей, уничтожать подпространственные порталы и спасать гражданских специалистов. Играть не скучно. Тем более что авторы добавили в геймплей два принципиально новых боевых режима. Можно спрятаться в тени либо, наоборот, сбросить все щиты и увеличить мощь своего арсенала в отчаянной кортер-атаке.

БУДУЩЕЕ ЕСТЬ?

Рискую навлечь на себя громы и молнии, но все-таки космосимуляторы трудно назвать суперпопулярным жанром. Это раньше мы просиживали штаны за Wing Commander и Privateer. Теперь другие времена и нравы. В этом невеселом контексте «Хроники Тарр» настраивают на оптимистичный лад. Не то чтобы голова кружится от счастья, но тихо порадоваться можно.

Поклонники «Хроник» вовсю фантазируют о ММО и жарких баталиях в онлайне. Разработчики не торопятся говорить решительное «нет», и правильно – у проекта неплохой потенциал. Есть куда развиваться. Вот только рассеется мрак, и ты увидишь наконец нашу прекрасную Вселенную во всем ее великолепии. Да будет Свет! PG

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★½ 6.5

Хорошо прописанный сюжет, необычный сеттинг, впечатляющий космос и атмосферный саундтрек. Возможность почувствовать себя Королевым.

Крайне неудобные для чтения шрифты, излишне пафосная манера изложения сюжета, линейные миссии, недостаточно разнообразный дизайн кораблей.

7.0

Добротное продолжение для очень неоднозначной игры с большим потенциалом. Удовольствие на любителя.

Миссия по эскорту гражданского транспорта закончилась успешно. Только расслабляться пока рановато.

Графику нельзя назвать суперсовременной, но старания дизайнеров заметны. Вот и взрывы получились на удивление зрелищными.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM: НЕТ

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР»: 4.4

ВЕРНИСЬ НА УЛИЦЫ ГОРОДА ГРЕХА
В АБСОЛЮТНО НОВОМ ВЗРЫВНОМ БОЕВИКЕ
И ПОКОНЧИ С ТЕРРОРИЗМОМ РАЗ И НАВСЕГДА

РЕКЛАМА

© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Persistent Elite Creation, Ubisoft, the Ubisoft logo, Ubi.com and the Soldier Icon are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Rainbow Six, Red Storm and Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the U.S. and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "2" , "Playstation", "PLAYSTATION", "PS3" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2008 GFI. All Rights Reserved. www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

Tom Clancy's
RAINBOW SIX
VEGAS 2
PC
DVD ROM
gfi
RAINBOWSIXGAME.COM
UBISOFT

2005 Онур, Ораль и Галип основали Zoetrope Interactive

2006 Собран новый движок CPAGE

2007 Премьера игры

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ КОПЦЕВ

Рабочее место нашего детектива. Здесь он появляется нечасто.

Свежий выпуск «Веллсмот-дейли». Нас интересует не передовица, а эта маленькая заметка.

ЖАНР ИГРЫ
Adventure

ИЗДАТЕЛЬ
Lighthouse Interactive

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла

РАЗРАБОТЧИК
Zoetrope Interactive

ПОЙДЕТ
Процессор 1GHz, 256Mb RAM, видеокарта с 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.zoetropeint.com/ln

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Говард Филиппс Лавкрафт

DARKNESS WITHIN: СУМРАК ВНУТРИ

ГОВАРД И ПОДЗЕМНЫЕ ЖИТЕЛИ

Море, солнце, пляж, вечно теплое турецкое пиво и загорелые девчонки с южным гэкающим говорком. Какие кошмары могут быть на курорте? Страх обгореть на солнце или отравиться испорченным манго? Но вот парадокс: в таком жизнерадостном месте, как Турция, производятся жуткие, леденящие кровь игры. Они способны испугать прожженного материалиста, что уж говорить о простых курортниках?

Стамбульская студия Zoetrope Interactive пока не может похвастаться суперпроектами, но это вопрос времени. Кто знает, может, сам Бенуа Сокаль захочет сотрудничать с горячими турецкими парнями? Их первая адвенчура – игра «Darkness Within: Сумрак внутри» получилась интеллектуальной, атмосферной и очень-очень страшной. И дело не в количестве монстров на квадратный метр игровой площади. Ведь человек боится не тьмы, которая его окружает, а своего внутреннего мрака. Чудовищ, рожденных собственным разумом.

ПАПА КТУЛХУ

Наверное, Лавкрафт знал особый секрет, делающий его литературу такой привлекательной. Или это тайная магия, которой сумел овладеть мастер? Писатель смог сделать ужас правдоподобным, создать особое настроение. Как отличить ночной кошмар от чудовищной реальности?
Сам Говард сказал по этому поводу так: «Существует ли грань, отделяющая реальный мир от мира иллюзий?» Преграда эта очень зыбкая. Ее можно преодолеть, шагнуть по ту сторону зеркального стекла, заблудиться в лабиринте снов и отражений. Авторы Darkness Within приглашают тебя в опасное путешествие. Гасим свет, надеваем наушники и устраиваемся поудобнее – сейчас будет страшно.
Играть лучше в полной темноте и одиночестве. В ноябре, ночью, на заброшенной даче. И чтобы ставни хлопали на ветру, а где-то вдалеке выли собаки. Во-первых, так можно добиться полнейшего эффекта присутствия. Во-вторых – детально разглядеть экранную картинку и не пропустить ни одной улики. Город Веллсмот (Wellsmoth), где живет главный герой нашей игры, – настоящая сумеречная зона. Там не бывает ясных дней. Всегда темно, крайне неуютно и пахнет сыростью.

ГОРЕ ОТ УМА

Полицейский детектив Говард Лорейд (Howard E. Loreid) начинает расследование дела об убийстве. Одним из его фигурантов является коллега детектива – сыщик Лоаф Нолдер (Loath Nolder). Персона загадочная и пугающая. Этот человек много путешествовал, исколе-

Играть лучше в полной темноте и одиночестве. В ноябре, ночью, на оставленной огородниками даче.

Факты

1 дедуктивный компьютер

2 героя детектива

3 уровня сложности

10 мрачных локаций

сил всю Африку и Океанию и во время своих странствий общался с колдунами и шаманами – носителями древнего знания, которое передается от поколения к поколению. Лоаф приблизился вплотную к разгадке какой-то неизъяснимой, нечеловеческой тайны. Она была настолько ужасна, что тот полностью лишился рассудка и угодил в местный бедлам. Но спустя несколько дней исчез в неизвестном направлении.

Говард одержим этим расследованием, ведь все его прошлые дела ограничивались возней с бумагами и сидением в душном офисе. Однако энтузиазм быстро улетучивается, когда детектив теряет сон. Он уже не может отличить явь от реальности: каждая его ночь оборачивается сущим кошмаром. В старинных текстах Говард находит упоминания о какой-то истине, в которую невозможно поверить. Настолько чудовищной она кажется. Авторы пишут о секретных подземельях, о живущих в кавернах каннибалах и их сатанинском культе. Что-то должно пробудиться к жизни. Тогда настанет конец света и воцарится вселенская тьма.

В особняке одного из подозреваемых сыщик обнаруживает бездонный колодец. Но исследовать его невозможно: решившийся на это смельчак теряет рассудок, очутившись в черных глубинах. Человек не выдерживает простого присутствия подземных обитателей. Кто это? Люди? Или какая-то более древняя раса, бывшие хозяева Земли, которые обязательно постараются вернуть себе утраченную власть и могущество? Разбираться придется тебе.

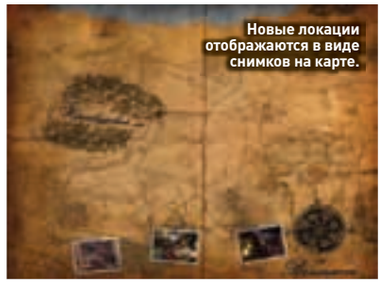
КОМФОРТАБЕЛЬНЫЙ КОШМАР

Создатели игры постарались сделать свой мир максимально удобным для изучения. Турки используют движок собственного производства – так называемый Complete Panoramic Adventure Game Engine (CPAGE). Он позволяет поворачиваться на 360 градусов, поднимать и опускать голову, но главное – способен имитировать эмоции протагониста. Вот он очнулся от очередного кошмара: в глазах – кровавая муть, в ушах – звон; а вот услышал звонок телефона и повернул голову к источнику звука. Все как в реальной жизни.

Прежде чем начать игру, ты сможешь выбрать один из уровней сложности. Они различаются наличием и отсутствием подсказок. Скажем прямо: обойтись без советов весьма затруднительно. Особенно при работе с документами: тебе потребуется искать в них намеки и зацепки, а потом выделять их карандашом. Поди разберись, на что именно намекает автор. К тому же многие тексты являются иносказательными. На начальном уровне сложности поиск осуществляется автоматически, в других случаях придется повозиться.

Головоломки в Darkness Within отличаются прямо-таки дьявольской изощренностью. Придется манипулировать датами и символами, обращать внимание на самые незначительные подробности, чтобы наконец найти код к очередной ржавой двери. Авторы умело играют с нашими чувствами, но меру знают, чередуя ночную жуть со спокойными поисками скрытой от глаз истины. Вот так, от потрясения к потрясению, ты и будешь двигаться к ужасному финалу. **PG**

В интерьерах используются гравюры Доре и картины Гойи. Жуткое зрелище.

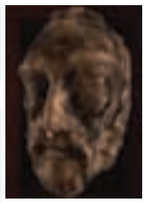

Новые локации отображаются в виде снимков на карте.

ИНДУКЦИЯ И ДЕДУКЦИЯ

Как и в Sinking Island, ты получишь в свое распоряжение настоящую дедуктивную машину – специальный полицейский компьютер. Достаточно скомбинировать улики, а потом нажать на кнопку с мозгом, чтобы получить очередной, подчас самый неожиданный вывод. Кроме того, с помощью специальной лупы ты сможешь рассмотреть найденные вещи во всех деталях. На всякий случай в памяти компьютера будут храниться все важные диалоги. С тем чтобы ты всегда мог освежить свою память и выдвинуть новую версию.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★½ 6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★½ 7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★½ 6.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0



Нетривиальный мистический сюжет, жуткий дизайн, интересные головоломки. Удобная система подсказок. Умный дедуктивный компьютер, который все делает сам.

Нужно обязательно пропатчить игру до версии 1.02. Иначе могут появиться проблемы с инвентарем и графические сбои. Патч можно скачать на официальном сайте.

6.5

Достойный дебют начинающих программистов. Атмосферный и захватывающий ужастик в лавкрафт-стиле.

В этой тумбочке хранится дневник наших кошмаров.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 5.6

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» 4.5

Холостяцкая обитель Говарда Лорейда. Сам Говард выглядит неважнецки.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1995 Знаменитая своими игровыми проектами EA Los Angeles, бывшая DreamWorks Interactive, была основана в 1995 году.

1997 С 1997 по 2001 год из-под пера EALA выходят такие игры, как The Neverhood, Jurassic Park: Trespasser, Clive Barker's Undying.

2008 К 2008 году команда завершает работу над рядом дополнений к известным проектам. В их числе Command & Conquer 3: Tiberium Wars и «Ярость Кейна».

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ БАРСУКОВ

База NOD напоминает муравейник: все очень-очень заняты.

Видео-рецензия на диске!

Мама кормила нас «Растишкой», поэтому теперь не налезают шлемы и бронежилеты.

ЖАНР ИГРЫ
RTS
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
EA Russia
РАЗРАБОТЧИК
EA Los Angeles
ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 128Mb
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
8
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
http://www.softclub.ru/games/game.asp?id=11204
ПОХОЖЕСТЬ
Command & Conquer 3: Tiberium Wars

COMMAND & CONQUER 3: ЯРОСТЬ КЕЙНА

ЗА NOD`ИНУ, ЗА КЕЙНА!

Серия Command & Conquer, и особенно третья, весьма успешная ее часть, сумела захватить и полностью подчинить себе превосходную нишу в жанре стратегий в реальном времени. Эдакий быстрый и доступный блокбастер с чертовски зрелищными взрывами, каскадом неоновых спецэффектов и огромным количеством юнитов в кадре. Пускай C&C не отличается невероятными стратегическими глубинами и опирается на древний как мир принцип «камень – ножницы – бумага», мы все равно ее любим. И не напрасно ждали продолжения: дополнение «Command & Conquer 3: Ярость Кейна» уже успешно оккупировало полки магазинов.

ШАГ ВПЕРЕД, ДВА НАЗАД

Сюжетная кампания «ярости», как ясно из названия, – настоящий бенефис харизматичного предводителя армии NOD Кейна. На протяжении 13 миссий мы будем играть исключительно за одну фракцию и бороться за победу ее сумасшедшего вождя.

EA LA проявили невероятную смекалку и решили аккуратно закрыть белые пятна в истории прошлых частей – действие двух из трех актов происходит в прошлом. И только третья часть сюжетной кампании делает один неверный шажок вперед, но тоже заканчивается открытым финалом. Как говорится, на самом интересном месте! Быть может, это и правильно: история Command & Conquer и так может занять несколько объемистых томов, стоит ли развивать ее дальше? С другой стороны, нам еще раз подробно разжевали известные факты, лишь наметив новые сюжетные линии.

В первом акте мы возвратимся к событиям, происходившим между Tiberian Sun: Firestorm и Command & Conquer 3. Ты узнаешь, как Кейн восстал из мертвых и снова возглавил движение NOD, подчинив себе несколько разрозненных группировок. И наконец, после обширной ретроспективы мы одним глазком сможем взглянуть на будущие события: третий акт кампании оказывается скорее тизером, чем полноценным фрагментом сюжета.

ТРИ В ОДНОМ

Экскурс в прошлое оказался для разработчиков успешным – благодаря ему было введено одно из новшеств «Ярости Кейна». Каждая фракция разделилась на два дополнительных подвида, так называемые subfactions. Этот ловкий прием разработчики придумали еще в C&C: Red Alert, однако он все еще актуален: и баланс игры сохранен, и разнообразия прибавилось. Теперь на выбор игроку доступны де-

Сюжетная кампания «ярости», как ясно из названия, – настоящий бенефис харизматичного предводителя армии NOD Кейна.

Факты

3 эпических юнита

13 миссий в сюжетной кампании

26 новых карт

1 неповторимый Кейн

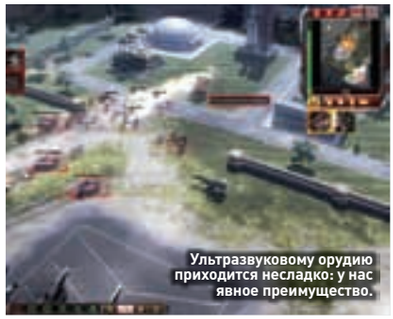
вять различных сторон: три классические фракции и шесть их модификаций. Подвиды на первый взгляд немногим отличаются друг от друга: изменены несколько юнитов, апгрейдов и добавлены некоторые специальные способности. Но на поверку оказывается, что каждый вариант действительно предполагает собственную стратегию игры, более узкоспециализированную. Например, у фракции Scrin можно выбрать один из подвидов: Reaper-17 и Traveler-59. Первый обладает более сильными наземными войсками, второй ориентирован на быстрые и аккуратные операции с использованием mind-control и летающих вояк.

Всем фракциям – и новым, и старым – завезли порцию новых юнитов. Особенно впечатляют Mechapede фракции Scrin: их собирают самостоятельно из различных частей, определив таким образом слабые и сильные стороны боевой единицы. Можно создать универсального солдата, который одинаково хорош против всех типов врагов, а можно собрать очень мощный, но узкоспециализированный юнит. Подобные возможности, правда, приводят к тому, что игрок формирует армию только из этих созданий, похожих на огромных гусениц, и выигрывает битву за битвой. Кроме того, каждая из трех основных фракций обзавелась новым типом огромных эпических юнитов, их EA явно скопировала из Supreme Commander. GDI могут построить мегатанк MARV, который не только является мощным аргументом в любой битве, но и умеет собирать тиберий, превращая его в звонкую монету. Такой же способностью обладает адская многоножка Scrin – Eradicator Hexapod, но деньги она добывает из трупов поверженных врагов. Увы, Redeemer фракции NOD приносить доходы не умеет, зато обладает потрясающей возможностью – генератором гнева. Он заставит противников передраться между собой. В эпическом юните можно разместить до трех различных типов войск и таким образом добавить ему новые способности или просто увеличить мощность атаки. Например, если в Eradicator припрятать Mastermind, то этот огромный шестиног научится телепортироваться.

ВСЕОБЩАЯ ГЛОБАЛИЗАЦИЯ

Благодаря «Ярости Кейна» у C&C3 появилась стратегическая надстройка под названием «режим захвата мира» – Global Conquest Mode. Не ново, но мило. Все уважающие себя RTS уже такой обзавелись: вспомним хотя бы Dark Crusade. Смысл в том, что мы собираем наши армии на глобальной карте и в походном режиме двигаем их по полю, пытаясь захватить все территории и при этом удержать завоеванные. С началом боя игра переключается в тактический режим и предлагает использовать свои полководческие навыки, чтобы разрешить исход сражения. В C&C3 это действительно полноценный режим, а не повод провести серию разнообразных тактических боев. Во-первых, у каждой фракции есть свой альтернативный способ победы: например, фракции Scrin нужно построить девять чудо-колонн. Во-вторых, темп и механика большинства боев в C&C3 такова, что обладающий большей армией на старте может оперативно вырвать победу из слабеющих рук противника и не позволить ему подготовиться к обороне и восстановить паритет. Главный недостаток этого режима: отсутствует разметка территорий и иногда кажется, что ты со своей командой пробираешься по бесконечной пустыне. **PG**

Закат. Романтика. Котятами урчат ядерные реакторы на родной базе.



Ультразвуковому орудию приходится несладко: у нас явное преимущество.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★½ 7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

Масса новых карт и родов войск, в числе которых эпические юниты огромного размера. У каждой фракции появился подвид со своей спецификой. Неплохой стратегический режим.

Сюжет топчется на месте, предаваясь ретроспекции, и заканчивается на самом интересном месте. Большинство новшеств оными не являются.

7.0

Неплохое дополнение, в котором поклонники серии найдут все необходимое. Качественно, но пресно и банально.

Вот такое будущее нас ожидает, как говорят знатоки.

Победа не за горами: скоро вся карта окрасится в родовые цвета.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **7.7**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **7.8**

1997 — На PlayStation выходит первая игра за авторством Omega Force.

2005 Компания робко присматривается к платформе PC.

2007 Продажи игр серии Dynasty Warriors превысили 9 миллионов копий.

ТЕКСТ: ИЛЛАРИОН ПРАВДОРУБОВ

В роликах постоянно возникает нордическая физиономия какого-нибудь героя, который толкает пафосную речь.

Длинноногая, с во-о-от такими глазищами и почти без одежды. Любителям хентая понравится.

WARRIORS OROCHI

ВПРИПРЫЖКУ С ФУДЗИЯМЫ

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
KOEI
РАЗРАБОТЧИК
Omega Force
ПОЙДЕТ
Процессор 1.6Ghz, 256Mb RAM, видеокарта с 64Mb
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 2
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.koei.com/whoisorochi
ПОХОЖЕСТЬ
Dynasty Warriors 4, Lord of the Rings: The Return of the King

«Ленивый тракторист хуже компота из гнилых плодов сакуры» – эту потрясающе глубокую мысль когда-то изрек заслуженный японский ассенизатор Тояма Токанава. Много риса с тех пор съедено, а меткий афоризм мудреца Тоямы все еще актуален. Именно им руководствуются ребята из студии Omega Force. Иначе как объяснить, почему разработчики с таким невозмутимым усердием умудряются клепать игры о великих воинах и самураях, предназначенные для консолей? Случается, что кое-какие отходы производства попадают из Страны восходящего солнца и в наши PC-края.

Даже на приставках серия Dynasty Warriors не пользуется любовью западных критиков (а Samurai Warriors – и подавно). Зато игроки встречают каждую новую часть приключений «Воинов» с распростертыми объятиями. Феномен? Ничуть. Дело скорее в ярких персонажах, которых наберется на три автобуса типа «Икарус», да в необычном взгляде на примитивный игровой процесс.
В двух словах Warriors Orochi – это масштабный проект с участием героев из обеих игровых вселенных. Проект динамичный, бодрый, но странно выглядящий на персоналках.

ГЕРОИ-ГАСТАРБАЙТЕРЫ

Изгнанный с небес Змеиный король Орочи вконец распоясался и решил устроить сильнейшим воинам Китая и Японии нешуточную встряску. Задача игрока – собрать под своим знаменем максимальное количество легендарных личностей и побороть зажравшееся зло. Такой вот незамысловатый сюжет. Сценарии с одинаковым вступительным роликом и слегка разнящимися заключительными видео склеены бестолковыми диалогами. К счастью, высокопарные бредни легко проматываются, да и не в них счастье. Прелесть игр от Omega Force всегда была в геймплее. К удовольствию пользователя, с ним все в порядке.
В нашем кармане обычно находится троица персонажей с уникальными умениями (скорость, сила или какая-либо необычная способность), обученная простейшим комбо. В бой, правда, идет только один воин, но его в любой момент можно заменить другим членом команды. Игровой процесс – крепчайший сплав адреналинового экшена, ролевой игры и стратегии для самых маленьких. Выбираем кампанию, персонажей и бросаемся в гущу боя. Есть просторная карта: по ней, словно муравьи, снуют безмозглые компьютерные дуболомы. Балаганом руководят офицеры и командиры баз. Последние отвечают за бесконечный и раздражающий респаун подкреплений. Поскольку наша свобода передвижения ничем не ограничена, быстро вырабатывается беспроигрышная тактика: выискиваем главных, стремительными пинками убеждаем их в неправоте и спокойно продвигаемся дальше. Перечитай последнее предложение 15 раз, и ты получишь полное представление об игре.

НЕГЛАВНАЯ РОЛЬ

По идее, стимулировать размазывание массовки по пейзажам должна была ролевая система. Чтобы открыть новых персонажей и получить мощные навы-

Решительный удар, и два десятка приспешников Змеиного короля разом отправляются познавать чудеса неземной гравитации.

Факты

300 бонусных картинок в галерее

74 доступных персонажа

4 сюжетные ветви

2 сломанные клавиатуры

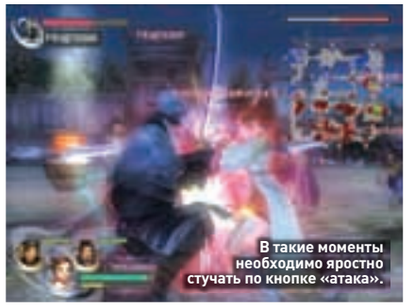
ки, на каждом уровне требуется выполнять мелкие поручения. Скажем, убить 100 человек за минуту. Только какой резон открывать новые модельки, если побежденные присоединяются к нам неумелыми новичками? Да, самым терпеливым после упорных трудов удастся поиграть за Орочи. Увы, но даже полубогу придется начинать с первого уровня. Кроме опыта, что дается за битье офицеров, существуют очки за расправу над упомянутыми тысячами статистов. Их можно потратить на внеочередное повышение уровня (максимальная отметка – 99-й) или апгрейд оружия. Последний достаточно необычен. Оружие можно совмещать. То есть один крутой меч плюс другой равно… Правильно! Один фантастически безупречный клинок. Учитывая, что лут из офицеров и ящиков вываливается в промышленных масштабах, собрать мегасаблю не составит труда.

Для скоростного передвижения по просторным, но безликим и угнетающим картам пригодятся лошади. Не передать словами, как приятно с разбега вдарить по массовому скоплению недругов. Наверное, то же испытывал Гэндальф, круша орочьи стаи под Роханом.

Графическое исполнение игры явно не заслуживает звания «порт с Xbox 360». Дальность прорисовки редко превышает 50 метров, а динамические тени и освещение не работают совместно с антиалиасингом. Модельки героев на первый взгляд симпатичны, спецэффекты яркими красками насыщают пространство далеко за пределами монитора, а вот фон… Складывается впечатление, что растительность, крепости и постройки рисовали не только бездарные, но и подслеповатые художники.

Судя по всему, за музыку также отвечали не вполне адекватные специалисты. Психоделические звуки напоминают о пылящейся на антресолях «Денди». Мы уважаем классику, но не до такой же степени!

Смех смехом, но это позолоченное существо отменно дерется и периодически пытается шутить.


В такие моменты необходимо яростно стучать по кнопке «атака».

ПАДАЮЩИЕ САМУРАИ

Теперь о более неприятном. Во-первых, если сражение идет неподалеку от «невидимой стены», велик шанс, что вываливающиеся из поверженных врагов бонусы окажутся за ней. Во-вторых, игрушка болезненно переживает сочетание Alt + Tab: 3D-карта начинает бешено крутиться. В режиме совместного прохождения невменяемой становится камера вокруг второго игрока. Спасает перезапуск.

Вряд ли когда-нибудь игры вроде Warriors Orochi будут пользоваться популярностью на PC. Они гораздо уютнее чувствуют себя на консолях, неподалеку от дивана. Лишь там уместен лозунг: «Включи, поиграй пять минут, выключи».

P.S. Надо ли говорить, что без хорошего геймпада к игре лучше не приближаться? **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★½ 5.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★ 5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★½ 6.5

Феерические схватки; множество эксцентричных и просто запоминающихся бойцов; можно поиграть с другом на одном компьютере; не требует вмешательства мозга.

Странная ролевая система; неадекватный дизайн уровней; тотальная бессюжетность; невзрачные музыка и графика; играть на клавиатуре вредно для нервных клеток.

6.0

Абсолютно безыдейное, по-своему очаровательное рубилово. При передозировке вызывает стойкое отторжение.

Картинка для глумления, предназначена противникам аниме.

Из-за этого змееныша, собственно, весь сыр-бор.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **5.3**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **4.7**

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2004 — Основана студия Ino-Co, цель которой – «создание лучших игр в выбранных жанрах»

2007 — 31 августа «Кодекс войны» – дебютная игра Ino-Co – поступает в продажу

2008 — 27 февраля анонсированы сразу три тематических дополнения к «Кодексу войны»

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ ЛАРИЧКИН

Столь масштабные битвы – редкость для первой половины дополнения.

Для рейнджеров нет ничего страшнее, чем штурмовать хорошо укрепленные крепости.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM: НЕТ

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР»: 5.0

Подробную информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6

Видеорецензия на диске!

КОДЕКС ВОЙНЫ: РЕЙНДЖЕРЫ

ХРОНИКИ КОДЕКСА

ЖАНР ИГРЫ
Turn-Based Tactics

ИЗДАТЕЛЬ
1С

РАЗРАБОТЧИК
1С: Ino-Co

ПОЙДЕТ
Процессор 1,5GHz, 512 Mb RAM, видеокарта с 128 Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 4

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.warcodex.ru

Давно мне не было так стыдно за свою наивность. Когда авторы прекрасного варгейма «Кодекс войны» (КВ) сразу после выпуска дополнения «Высшая раса» заявили о работе над наборами карт, я почему-то поверил в бескорыстность отечественных игроделов. Тогда казалось логичным, что фанаты за свою преданность должны получить небольшой, но приятный подарок. Вот только за подарки нынче принято платить...

Наборы карт (или mission packs, как принято их называть на Западе) с легкой руки пиар-менеджеров издателя превратились в «тематические дополнения». Впрочем, надежда обрести нечто большее, чем комплект миссий, развеялась после изучения первой же добавки под названием «Рейнджеры». За 200 рублей (такова рекомендуемая розничная цена, которая, к слову, в два раза ниже чем за новую игру – похоже, на нашем рынке окончательно утвердилась западная модель с бюджетной категорией продуктов) ты получишь одну крепко сбитую кампанию.

Традиционная безыскусность сценария компенсируется нелинейностью прохождения, опробованной и хорошо зарекомендовавшей себя в «Высшей расе». Развилки в какой-то степени стимулируют повторное освоение игры: ни одна из веток сюжета не позволит увидеть за раз все 16 миссий. Из трех новых персонажей выделяется главный герой – разведчик Корнелиус. Именно с ним связана ключевая новинка дополнения – невиданные ранее спецумения и навыки. За один ход Корнелиус может сотворить одно или несколько особых рейнджерских заклинаний, да еще и атаковать противника. Под командованием опытных полководцев, набивших руку на КВ (они и являются целевой аудиторией «Рейнджеров»), наш герой способен творить чудеса. В результате прохождение даже на высшем уровне сложности превращается если не в легкую, то уж точно в расслабляющую прогулку: «золотые» победы штампуются на раз, деньги и артефакты всегда в избытке. Новичкам, не знакомым со всеми тактическими хитростями, придется сложно, но им лучше для начала опробовать оригинал и лишь потом приниматься за дополнения.

Вызывает дискомфорт отсутствие озвучки – особенно на контрасте с оригиналом и первым дополнением. Учтут ли авторы эти промашки при подготовке следующих конвейерных дополнений – «Магии» и «Осады»? Хочется верить! А то ведь свежи еще в памяти похожие на «кодексовые» мини-добавки Heroes Chronicles, с которых и начались злоключения тогда еще великих «Героев». **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★½ 7.5

Все прежние плюсы игры на месте – симпатичная картинка, неплохие модели персонажей, простота освоения и отменная боевая система.

Традиционно слабый сюжет, заниженная сложность, отсутствие озвучки.

6.5

Среднего качества набор миссий по сходной цене.

Прохождение даже на высшем уровне сложности превращается если не в легкую, то в расслабляющую прогулку.

ПОДПИСКА В РЕДАКЦИИ

на 6 месяцев – 1140 руб.
на 12 месяцев – 2090 руб.
(со скидкой)

Первые 250 подписчиков получат диск с онлайн-игрой «Пиратия» бесплатно

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **www.glc.ru**.
2. Оплатите подписку через Сбербанк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

- по электронной почте **subscribe@glc.ru;**
- по факсу **8 (495) 780-88-24;**
- по адресу **119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.**

ВНИМАНИЕ!

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

- в течение 5 рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
- в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.

Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в январе, то журнал будете получать с марта.

ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ,

СВЯЗАННЫМ С ПОДПИСКОЙ, ЗВОНИТЕ ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВОПРОСЫ О ПОДПИСКЕ МОЖНО ТАКЖЕ НАПРАВЛЯТЬ ПО АДРЕСУ **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНИТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ « »

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с _____ 200 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

_____

_____

дата рожд. ☐☐.☐☐.☐☐ г.
(день . месяц . год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____

область/край _____

город _____

улица _____

дом _____ корпус _____

квартира/офис _____

телефон (код) _____

e-mail _____

сумма оплаты _____

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Гид покупателя

Покупай только качественные игры! Рубрика «Гид покупателя» поможет определиться, на что потратить драгоценные рублики. Здесь собрана информация о лучших проектах, вышедших за последний год. Для удобства они разбиты по жанрам, и в каждом выделен абсолютный лидер. Когда та или иная игра «состарится», то бишь отпразднует свой первый день рождения, или сдаст позицию более качественной забаве, ее место займет новинка.

FIRST-PERSON SHOOTER

CRYSIS

РАЗРАБОТЧИК: Crytek
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Софт Клаб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.ea.com/crysis/
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02 (50)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Игра месяца

Один из лучших шутеров прошло года, который, однако, не все смогут увидеть и в 2008 году. Crysis – это не только потрясающая графика, реалистичная физика, полная свобода действий (ты сам решаешь, как выполнять задания), но и банальный сюжет, а также чудовищно высокие системные требования.

ЧТО ЕЩЕ?

TEAM FORTRESS 2
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.5, Золотой кулер

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Игра месяца

ACTION

ASSASSIN'S CREED

РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Montreal
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: assassinscreed.uk.ubi.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (52)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Золотой кулер

Assassin's Creed – чистокровный экшен, завлекающий игрока ошеломляюще красивой картинкой, яростным драйвом сражений и чарующей атмосферой Средневековья. Не жди от этой игры глубины и серьезности. Зрелищность – вот ее главный конек.

ЧТО ЕЩЕ?

GEARS OF WAR
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Тема номера

KANE & LYNCH: СМЕРТНИКИ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02 (50)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0, Золотой кулер

SIMULATION

СТАЛЬНАЯ ЯРОСТЬ: ХАРЬКОВ 1942

РАЗРАБОТЧИК: Graviteam
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.steelfury.ru
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03 (51)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Золотой кулер

Эта игра способна стать тем, чем «Ил-2» – для авиасимов. Проектом, одинаково интересным хардкорщикам – экспертам по Второй мировой и новичкам, желающим просто покататься и пострелять.

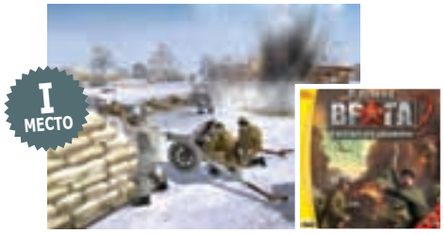
ЧТО ЕЩЕ?

RACE 07
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (48)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

SILENT HUNTER 4: ВОЛКИ ТИХОГО ОКЕАНА
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (42)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0

STRATEGY

В ТЫЛУ ВРАГА 2: БРАТЬЯ ПО ОРУЖИЮ



РАЗРАБОТЧИК: BestWay
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: vtv2.games.1c.ru
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02 (50)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, Золотой кулер

Разработчики учли все замечения и пожелания и выпустили такую игру, какой должен был стать оригинал: с разнообразными миссиями, удобным интерфейсом и отличнейшим мультиплеером.

ЧТО ЕЩЕ?

COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (47)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

WORLD IN CONFLICT
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (47)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Тема номера

ROLE-PLAYING GAME

ВЕДЬМАК

РАЗРАБОТЧИК: CD Projekt Red
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: ND Games
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: thewitcher.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (48)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, Игра месяца

Польский долгострой неожиданно оказался лучшей ролевой игрой за последние несколько лет. Поступки главного героя не имеют четкой черно-белой окраски, а их последствия действительно ощущаются: в игре нет «доброго» и «злого» прохождений.

ЧТО ЕЩЕ?

NEVERWINTER NIGHTS 2: THE MASK OF BETRAYER
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (47)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5

HELLGATE: LONDON
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 6.5

ADVENTURE

SINKING ISLAND

РАЗРАБОТЧИК: White Birds Productions
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Новый Диск
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.whitebirdsproductions.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02 (50)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0

Создатель восхитительной Syberia Бенуа Сокаль (Benoit Sokal) решил реабилитироваться после ужасной Paradise и сделал детективный квест в духе романов Агаты Кристи. Крохотный остров в Индийском океане, труп миллионера – владельца отеля и несколько подозреваемых – классика.

ЧТО ЕЩЕ?

EXPERIENCE112
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (52)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

«ТРИ МАЛЕНЬКИЕ БЕЛЫЕ МЫШКИ»
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02 (50)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

MANAGEMENT/LIFE SIM

VIVA PINATA

РАЗРАБОТЧИК: Rare
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Нет
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.vivapinata.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Золотой кулер

Не знаем, что там кушали разработчики Viva Pinata, придумывая микс из симулятора садовника и тамагочи, однако прелесть их игры как раз и состоит в психоцибиновом буйстве идей и красок. Самая необычная PC-игра 2007 года.

ЧТО ЕЩЕ?

FOOTBALL MANAGER 2008
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, Золотой кулер

THRILLVILLE: OFF THE RAILS
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0

SPORTS

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

РАЗРАБОТЧИК: Konami Digital Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Софт Клаб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: konami-pes2008.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

По мнению многих, FIFA 08 от Electronic Arts – не настоящий футбольный симулятор, а попсовое шоу. Pro Evolution Soccer 2008 сложна в освоении, нагло требует от нас геймпада, и в ней нет львиной доли настоящих команд. Но поверь на слово, это самый правильный симулятор футбола на PC. Кроме того, он может похвастаться великолепной графикой.

ЧТО ЕЩЕ?

VIRTUA TENNIS 3
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05 (41)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

FIFA 08
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (48)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 6.0

MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE

WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

РАЗРАБОТЧИК: Blizzard Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Софт Клаб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD/Четыре CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.wow-europe.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03 (39)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Игра месяца

Миллионы фанатов готовы были стоять в очередях за The Burning Crusade часами, и это неудивительно, ведь Blizzard обещала порадовать сразу двумя невиданными доселе расами, новой игровой зоной и множеством других находок. Обещала – и не подвела.

ЧТО ЕЩЕ?

TABULA RASA
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02 (50)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5, Тема номера

GUILD WARS NIGHTFALL
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (36)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5

ASSASSIN'S CREED DIRECTOR'S CUT EDITION

ЖАНР
Action
РАЗРАБОТЧИК
Ubisoft Montreal
ИЗДАТЕЛЬ
Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР
Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
URL
assassins-creed.uk.ubi.com
ru.akella.com/Game.aspx?id=1878

С отечественной версией Assassin's Creed Director's Cut Edition приключилась пренеприятная история. 5 марта, более чем за месяц до заявленной даты релиза локализации, на официальном сайте «Акеллы» появилось сообщение о краже бета-версии игры. Естественно, ворованный релиз быстро разошелся по торрент-трекерам и пиратским развалам. Как сообщали представители «Акеллы», похищенная версия является ранней бетой и содержит ряд критических ошибок и недоработок, не позволяющих в полной мере оценить достоинства продукта. Но призыв московской компании воздержаться от приобретения и скачивания контрафактной продукции должного эффекта не возымел. Уже спустя двое-трое суток на игровых форумах по всему Рунету можно было найти следующие сообщения: «Я уже гамаю. Релиз – супер!», «Я ожидал от этой игры большего». Кто-то даже не стеснялся задавать вопросы вроде «А можно в игре мышку инвертировать?», интересоваться прохождением сложных участков и жаловаться на низкую производительность. Редакция нашего журнала призывает читателей уважать не только труд других людей, но и в первую очередь себя. Частые вылеты в операционную систему, дефекты управления, недоработки локализации – не так вы себе представляли знакомство с давно ожидаемой игрой, верно?

Между тем локализация Assassin's Creed получилась сильной. Все, кто переживал, что Альтаира будет вновь озвучивать Петр Гланц, знакомый нам по трилогии «Принц Персии» и еще 151 игре от «Акеллы», возрадуйтесь. Главную роль отдали Всеволоду Кузнецову. Он со своей задачей справился на ура. Хладнокровный убийца, замкнутый в себе герой-одиночка Кузнецову отлично удался. Не отстали от Всеволода и другие актеры. Во время диалогов с сюжетными персонажами я ни разу не поймал себя на мысли, что не верю происходящему. Во время прогулок по тесным улочкам средневековых городов до тебя отовсюду доносятся комментарии прохожих, завлекающие речи торгашей и мольбы о помощи вечно докучающих погруженному в себя герою нищенок. Интонации, манера общения, особенности речи – все талантливо и правдоподобно. В таком Средневековье приятно находиться. И локализация «Акеллы» эффект присутствия ничуть не портит.

ФАКТЫ

- Количество актеров – 25
- Количество персонажей – 365
- Общее количество звуковых файлов – 11 000
- Работа над локализацией началась с кастинга в середине июля 2007 года
- В конце августа стартовало озвучивание
- К середине октября основная работа по записи и обработке была закончена
- До конца зимы 2008 года продолжались корректирующие работы

КОЛЛЕКЦИОННЫЕ ИЗДАНИЯ

Assassin's Creed, Director's Cut Edition выходит в России в трех комплектациях: jewel-упаковка, коллекционное издание и большая подарочная коробка.

Комплектация коллекционного издания Assassin's Creed:
- DVD-диск с игрой;
- руководство пользователя;
- книжка с артом и исторической справкой об обществе ассасинов;
- диск с видеодневниками разработчиков игры на русском языке;
- амулет тайного ордена ассасинов на кожаном шнурке.

Комплектация подарочного издания Assassin's Creed:
- DVD-диск с игрой;
- руководство пользователя;
- книжка с артом и исторической справкой об обществе ассасинов;
- диск с видеодневниками разработчиков игры на русском языке;
- амулет тайного ордена ассасинов на кожаном шнурке;
- плакат Assassin's Creed (формат А2);
- льняная рубаха с вышивкой Assassin's Creed и атласным поясом;
- пакет с логотипом Assassin's Creed.

ТЫ НАМ И НУЖЕН!

Редакция журнала «РС ИГРЫ» ищет:

Авторов

Играешь уже много лет, не один раз прошел самые громкие хиты? Даже если разбудят посреди ночи, сможешь без запинки перечислить все проекты Сида Мейера? А еще хочешь зарабатывать неплохие деньги, просто сидя за компьютером? Тогда ты нам и нужен!

Напиши рецензии на парочку своих самых любимых игр и присылай в редакцию по электронной почте на адрес **authors@pc-games.ru** вместе со списком любимых игр. Мы все это внимательно прочитаем и, быть может, пригласим работать к нам автором. Торопись, многие претенденты уже влились в наш дружный коллектив!

Размер гонорара: до 350 рублей за 1000 знаков (с учетом пробелов).

Присланные статьи не рецензируются. Скриншоты прилагать не нужно. **Обязательный** формат для текста – документ Microsoft Office.

Редакторов рубрик

Ведущего рубрики «Сделай сам» для подготовки материалов о создании моделей, карт и модов к популярным компьютерным играм.

Требования: хорошее знание игровых и графических редакторов, умение создавать модели, карты, моды для популярных компьютерных игр, способность излагать свои мысли грамотным русским языком, умение выполнять работу в срок, навыки редактуры.

Размер гонорара: до 400 рублей за 1000 знаков.

Ведущего рубрики «Спец». В его обязанности входит планирование содержания рубрики, работа с текущими авторами и поиск новых, проверка материалов.

Требования: хорошее знание компьютерных игр, умение излагать свои мысли грамотным русским языком и выполнять работу в срок, навыки редактуры.

Размер гонорара определяется по результатам собеседования, объему и качеству проделанной работы.

Личные качества: обязательность и порядочность, стремление к личному и карьерному росту, желание учиться.
Резюме (небольшой рассказ о том, что вы умеете и что хотите делать) присылайте на электронный адрес ***work@gameland.ru****.*

Текст: Валерий Подлокотников

ТРЭШ НА ПОЛКАХ

КОМУ НУЖНЫ «ПОДСТАВКИ ПОД КОФЕ»?

Многие думают, что продавать трэш – дело невыгодное. Но это неверно. Посмотрим на наши улицы и украшающих их девушек. У русских красавиц при всех их исключительных достоинствах есть один недостаток – в выборе нарядов они ориентируются не на то, что им действительно идет, оттеняет достоинства и скрадывает недостатки, а на то, что сейчас актуально. Общенародная мода на создающие элегантный жировой валик джинсы, равно как изящный акцент на кривых ногах с помощью коротких полусапожек не столько удивляет, сколько огорчает.

Почему вопросы моды поднимаются в журнале о компьютерных играх? Да потому что молодые россияне (да-да, в России большая часть игроков достаточно молода) в своем выборе игры руководствуются тем же принципом, что и девица, лихорадочно хватающая полусапожки, которые есть уже у семи ее подруг. Жертвы моды выделяют единственную важную деталь и игнорируют остальное, включая объективную реальность. «Ой, белые! Немедленно купить!» или «Зашибись, игра про стритрейсеров!» – по сути одно и то же. Почему отечественный рынок поглощает такое количество отвратительных и низкопробных игр, несмотря на репутацию стана хардкорщиков и оплота «развлечений не для дебилов»? Да потому, что эта характеристика эфемерна.

Издатель прежде всего продавец. Директора условного игрового издательства «Букелла» или «Новый Эс» от некоего рыночного торговца кроссовками Рустама отличают только обороты бизнеса. Какова главная задача любого продавца? Выручить за товар больше, чем затрачено на его приобретение.

Эта нехитрая, но действенная формула успеха и двигает мировую экономику вперед еще со времен фараонов, что бы там ни говорили большевики. Разницу в стоимости закупки и продажи называют маржой, и она определяет прибыль упомянутых нами спекулянтов. Каждый торговец стремится маржу увеличить, но особых возможностей для этого нет. Кроме двух: во-первых, настойчиво выдавать свой продукт за уникальный; во-вторых, существенно снизить цену закупки, отыскав что-нибудь крайне дешевое (о жестком и беспощадном маркетинге, заставляющем нас потреблять нажористые рекламные химикалии, сегодня ни слова). В проекции на компьютерные игры это означает, что можно либо делать высокобюджетные блокбастеры, которые купят практически все, – вроде World of Warcraft, GTA3, Sims или «Ил-2», либо вываливать на рынок контейнер из мусорных проектов, обходящихся издателю в копейки. Пусть каждый проект разойдется жалкой парой тысяч копий – но тысячи складываются в миллионы. Главное здесь, как говорят инструкторы по прыжкам с парашютом, не менжеваться: яркая обложка, правильное название – и все, игра готова встретить своего покупателя. Качество продукта принципиального значения не имеет – главное, угадать с набором штампов, который зацепит игрока. Допустим, в России, где журнал «За рулем» читает каждый третий мужик (даже те, кто всю жизнь ездит только на трамвае), тема автогонок исконно любима и почитаема. Любое использование слова racing или «гонки» в названии гарантирует как минимум возврат вложенных в издание средств. Свежий пример гениальности издателей – проект «Need for Russia: Сделано в СССР». Созданный в братской Польше автосимулятор объединил в себе две главные народные страсти «большого соседа»: сериал Need for Speed и русские машины. Выглядит продукт насильственного скрещивания настолько плохо, что неподготовленные люди начинают креститься. Зато продается он как заколдованный.

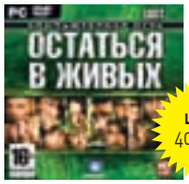
Другой показательный пример – вековая борьба морпеха и терроризма. Мужик в каске и с автоматом делает любую обложку гораздо привлекательнее. Может быть, причина кроется в отмене школьного предмета «Начальная военная подготовка», из-за чего молодежь не имеет другого способа развлечься с оружием, кроме как ходить по виртуальным джунглям и пустыням в форме американских спецназовцев. Или в подавляемой воинственности русского народа, которая таким образом находит выход. Какой бы ни была причина, игра про спецназ продается в любом случае, даже если это собранный тремя румынами виртуальный тир на бесплатном движке.

Есть еще одна популярная тема – игры по фильмам. В особенности отечественные игры по отечественным фильмам: не продукты, а недоразумения, другими словами. Но это уже тема отдельного разговора.

Выгода издателя в продаже игрового хлама очевидна. Но почему покупатель продолжает этот хлам разбирать, как горячие пирожки? Загадка... Даже мало понимающий в играх человек уже давно отличает отстой от хорошей игры. Вероятно, пользователь покупает себе очередной боевик об Афганистане или чудогонки из серии Swedish Classics GP с тем же убеждением, с каким десятиклассница идет за дамской сумочкой на вьетнамский рынок: оба надеются, что, несмотря на прошлый неудачный опыт и советы друзей, на сей раз все окажется иначе и по сходной цене удастся отхватить качественный товар.

Можно, конечно, не согласиться с таким исключительно товарным обоснованием и окрестить наше любимое развлечение современным видом искусства, но подобные разговоры лучше оставить для светских бесед. Настоящее современное искусство вроде картин с банками томатного супа от Энди Уорхолла может стоить 16 миллионов долларов за работу или же выпускаться тонкими книжечками с ограниченным тиражом, как сборники стихов Д.А. Пригова. Миллионные прибыли, миллионные тиражи и огромный процент дрянной продукции – это скорее из области массового кино и детективной литературы. А теперь и игр. **PG**

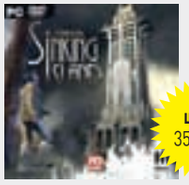
Текст: Павел Демин



ЖАНР Action/Adventure
РАЗРАБОТЧИК Ubisoft Montreal
ИЗДАТЕЛЬ Новый Диск
ЛОКАЛИЗАТОР Lazy Games
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL www.lostgame.com
www.nd.ru/prod.?razd=descr&prod=lost

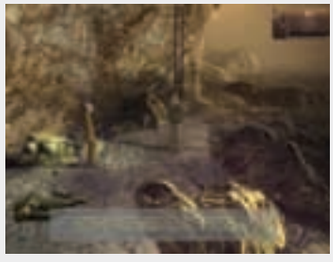
LOST. ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ

Локализации «Lost. Остаться в живых» мы посвятили большой материал еще два номера назад. Уже тогда было ясно, что к адаптации проекта по одноименному телесериалу в Lazy Games подошли очень ответственно.
К озвучению игры привлекли актеров, работавших с «Первым каналом». Чарли, как и раньше, говорит голосом Дмитрия Филимонова, Бена озвучивает Валерий Сторожик, Джека – Алексей Мясников, Сойера – Никита Прозоровский, Кейт – Мария Овчинникова. Узнаваемы и другие персонажи – Джульетт, Майкл, Херли. Неплохо справился с озвучением протагониста игры Элиота Сергей Бурунов. Впрочем, его репликам порой недостает живости, эмоций.
Но записать диалоги – полдела. Грамотное сведение звука и синхронизация речи с мимикой и жестами компьютерных моделей не менее важный аспект локализации, который, к сожалению, в Lazy Games не проработали. Зачастую персонажи невпопад открывают рот. Создается впечатление, что жестикулирующий герой не имеет никакого отношения к репликам, доносящимся из колонок.
К тому же речь наших актеров постоянно затягивается: последнюю часть фразы мы слушаем, глядя на давно замолкшего персонажа. Не лучшим образом переведены и тексты. По факту все верно, но уж слишком сухо и прямолинейно. Мы ожидали немного большего.



ЖАНР Adventure
РАЗРАБОТЧИК White Birds Productions
ИЗДАТЕЛЬ Новый Диск
ЛОКАЛИЗАТОР Lazy Games
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL www.ile-noyee.com
www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=sinkingisland

Б. СОКАЛЬ. SINKING ISLAND



Имя Бенуа Сокаля (Benoit Sokal) известно, наверное, каждому любителю адвенчур. Да и разве может быть по-другому после выхода гениальных Syberia и Syberia 2, автором которых является Бенуа? Не удивительно, что за каждым новым проектом маэстро пристально следят с момента анонса. Да, после двух великолепных частей «Сибири» мы получили средненькую Paradise и неоднозначную Sinking Island. Но, несмотря на недостатки вышеупомянутых проектов, публика уверена, что Сокаль еще не спекся и вот-вот задаст жару.
Компания «Новый Диск», зная о гипнотическом воздействии имени Бенуа на игроков, взяла и вынесла его имя прямо в заголовок отечественной версии адвенчуры. О возможной дезинформации покупателей, которые примут детектив в духе Агаты Кристи за очередной квест в вымышленном мире, в московской компании не подумали. Не страшно.
Зато перевод поручили студии Lazy Games, которая собаку съела на адаптации всевозможных приключенческих игр («Dreamfall: Бесконечная история», «Runaway 2: Сны черепахи», Paradise, «Тунгуска: Секретные материалы», Still Life – самые яркие ее локализации). Как и следовало ожидать, к новой работе почти нет нареканий. За исключением пары интонационных ошибок в диалогах и нескольких не самых удачных формулировок, локализация выполнена на высоком уровне.

ЖАНР Adventure
РАЗРАБОТЧИК Interplay Productions
ИЗДАТЕЛЬ 1C
ЛОКАЛИЗАТОР 1C
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один CD
URL games.1c.ru/fallout

FALLOUT: A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME

Локализация классики – опасное предприятие. Тем более когда речь идет о Fallout – игре, которая сделала словосочетание role-playing game нарицательным. Поклонники нетленки от Black Isle и Interplay Productions не просто вдоль и поперек исходили постапокалиптический мир и познакомились с его обитателями, но и заучили реплики каждого персонажа наизусть. Терминология, имена собственные, манера общения героев – к ним геймеры слишком привыкли, поэтому отечественные версии ретроигр обычно встречаются в штыки. Чтобы избежать гневных выпадов, от переводчиков и актеров требуется полная отдача (еще лучше, если они сами являются фанатами игры): дежурный перевод здесь, как говорит молодежь, не прокатит.
Удалось ли «1С» не ударить в грязь лицом перед взыскательной публикой? К сожалению, нет. Дабы ничего не напутать, переводчики ударились в буквализм, что только подчеркнуло их незнание предмета.
Как и в локализации Fallout 2, слишком сухо переведены боевые сообщения. Озвучка приятная, но она не дотягивает до уровня оригинала. Хотя куда больше расстраивают технические баги: проблемы с установкой, пропадающая озвучка, нестабильная работа приложения... Посмотрим, какой выйдет локализация Fallout: Tactics. Искренне верим, что в «1С» проведут работу над ошибками.

ЖАНР
Real-Time Strategy
РАЗРАБОТЧИК
Iron Lore Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ
Бука
ЛОКАЛИЗАТОР
Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
URL
buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=400

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR – SOULSTORM

Поклонникам Warhammer 40.000: Dawn Of War катастрофически не везет. Первыми двумя играми серии (Warhammer 40.000: Dawn Of War и дополнением Warhammer 40.000: Dawn Of War – Winter Assault) занималась GFI совместно с «Руссобит-М». И образцовыми те локализации никак не назовешь: тексты с большим количеством ошибок, посредственное оформление, унылая озвучка. Переводить второе дополнение Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade взялась «Бука», которой удалось исправить практически все недоработки, за исключением главной, а именно реплик юнитов. Спустя некоторое время московская компания даже выпустила патч, исправляющий отдельные неточности в переводе. Однако впечатление уже было испорчено. К очередному дополнению Warhammer 40.000: Dawn Of War – Soulstorm ситуация практически не изменилась. По-прежнему налицо нехватка актерских кадров: реплики разных героев зачитывают одни и те же люди. Как и раньше, безжалостные убийцы, воины Хаоса, говорят излишне официально. Голоса юнитов империи Тау обработаны ужасным эффектом, будто те вещают в испорченный мегафон. А орки до сих пор хрюкают, как свиньи. К счастью, особенно неудачные фразы героев разных рас все же переозвучили. Правда, не всем это пошло на пользу. Например, воинственный, грубый голос Дредноута, юнита Космодесанта, сильно помолодел. Эльдары теперь сплошь женщины (интересно, почему?). Новую расу Сестер сделали тупыми блондинками. «Сестры! Сражаемся вместе! Во имя императора, сестры!» во вступительном ролике звучит как «Девочки, прошвырнемся по магазинам». По щелчку мыши некоторые юниты выдают весь свой словарный запас (например, священник Сестер). Диктор за кадром говорит настолько бодрым голосом, словно освещает отпуск на курорте, а не величайшую битву всех времен и народов. Land Rider (в оригинале), переведенный «Букой» как «БТР», по-прежнему называет себя Джаггернаутом (согласно версии от GFI и «Руссобит-М»).

Есть неточности и в тексте. В вооружении Командора все еще можно найти меч Алексиана, который фигурировал в Dark Crusade. При наведении курсора на Отверженных нам сообщают, что они Парии. Не обошлось и без грамматических ошибок, повторов, неуместного пассива в предложениях и запаздывающих субтитров. Но особенно раздражают неудачные сокращения названий рас.

ЖАНР
Life Sim
РАЗРАБОТЧИК
EA Redwood Shores
ИЗДАТЕЛЬ
Софт Клаб
ЛОКАЛИЗАТОР
Софт Клаб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
URL
www.thesimsstories.co.uk/ProductsView.aspx?id=9669
www.softclub.ru/games/game.asp?id=11060

THE SIMS: ИСТОРИИ РОБИНЗОНОВ

Производство дополнений к The Sims 2 давно поставлено в EA на конвейер. «Дойная корова» крупнейшего издательства продолжает приносить «электроникам» баснословную прибыль. Живет, не тужит во многом благодаря сверхпопулярной серии и отечественная компания «Софт Клаб», едва поспевающая переводить на русский язык одно продолжение за другим. В России маленьких человечков так же любят и почитают. За подтверждениями далеко ходить не надо. Взгляните на рейтинг самых продаваемых продуктов в сети «Союза» (на последней странице рубрики): 6 из 10 позиций занимают игры с магическим The Sims в названии. А «Истории Робинзонов» так и вовсе на первом месте.

На сей раз герои оказались на необитаемом острове после авиакатастрофы (ничего не напоминает?). На этом сходство с одним очень известным сериалом не заканчивается. Столкнувшись с необходимостью выживания, Дейв (как вариант, Джессика) начинает обустраивать свой быт, встречает других выживших пассажиров, а впоследствии даже обнаруживает заброшенные научные станции.

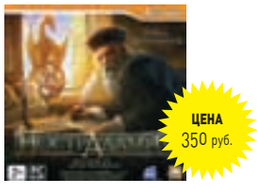
Локализация «Историй Робинзонов», как и других игр серии, заслуживает высшей оценки. Безукоризненный перевод интерфейса, аккуратное размещение текста в отведенных ему рамках, «живые» комментарии симов во всплывающих сообщениях. Не придраться.

ЖАНР First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК Kaos Studios/Demiurge Studios
ИЗДАТЕЛЬ Бука
ЛОКАЛИЗАТОР Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Два DVD
URL www.frontlines-game.com

FRONTLINES: FUEL OF WAR

Изданию Frontlines: Fuel Of War в DVD-боксе повезло куда больше, чем аналогичному релизу Warhammer 40.000: Dawn Of War – Soulstorm. В коробке с очередным дополнением к популярной стратегии в реальном времени покупатели могут найти лишь сложенный в несколько раз постер, который стыдно повесить на стену. Для поклонников Frontlines: Fuel Of War помимо жалкого плаката «Бука» приготовила красочный 25-страничный артбук и официальный саундтрек на отдельном диске.

Впрочем, всех, кто приобрел продукт, но не желал истреблять своих (пусть и виртуальных) соотечественников в одиночной кампании, ждал неприятный сюрприз. Серверы для многопользовательской игры уже перешли на версию 1.0.1, в то время как российская версия не была пропатчена. Мультиплеер для русскоязычных игроков оставался недоступным около месяца, до 1 апреля, когда «Бука» выпустила-таки заплатку 1.0.2. Правда, на этом приключения многострадальных геймеров не закончились. Патч для отечественной локализации далеко не у всех устанавливался корректно с первого раза. Повторные инсталляции двухдискового релиза могут надолго вывести из себя. Не кривя душой скажу: поддержка и сопровождение продуктов, выпускаемых нашими издательствами, оставляет желать лучшего. Хорошо хоть с самими локализациями «Бука» почти всегда справляется. Но Frontlines: Fuel Of War, к сожалению, не тот случай. Недостатки перевода и дефекты озвучения, как это ни печально, патчем исправить забыли. Пафосный вступительный ролик вызывает опасения. Напыщенный голос молодого человека за кадром совершенно не подходит для описания катастрофических событий будущего. Сам актер это, вероятно, не понимал и не старался быть убедительным. Глобальный энергетический кризис и масштабные сражения для него не важнее прогноза погоды. Чуть больше прониклись происходящим его боевые товарищи: впрочем, и у них нет-нет да проскочат дежурные интонации. Впору восклицать на манер Станиславского: «Не верю!» Нередко персонажи открывают рот, но речи не слышно: видимо, локализатор перешел на рыбий язык. А с текстами и вовсе беда: мало того что в руководстве они обрываются, так еще нашпигованы штампами, канцеляризмами и выражениями вроде «вооруженные новыми видами вооружения».



ЖАНР Adventure
РАЗРАБОТЧИК Kheops Studio/TOTM Studio/MZone Studio
ИЗДАТЕЛЬ Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL ru.akella.com/Game.aspx?id=1818

НОСТРАДАМУС: ПОСЛЕДНЕЕ ПРЕДСКАЗАНИЕ

«Нострадамус: Последнее предсказание» – увлекательная адвенчура в духе предыдущих проектов Kheops Studio Cleopatra: A Queen's Destiny и Destination: Treasure Island. Как ни странно, похожие друг на друга приключенческие квесты переводились в стенах разных компаний. «Тайну острова сокровищ» совместно разгадывали GFI и «Руссобит-М», а о «Судьбе царицы» Клеопатры нам поведала Lazy Games при поддержке «Нового Диска». Разобраться в «Последнем предсказании» Нострадамуса помогает «Акелла». И локализация «морским волкам» оказалась по зубам. В первую очередь отметим неплохую озвучку. Нашему актеру отлично удался сам Мишель Нострадамус, великий предсказатель, умудренный опытом старик. Не отстает от него его родная дочь Мадлен (главная героиня игры), раскрывающая заговор против Екатерины Медичи. Не портят общего впечатления и другие персонажи. Слегка расстраивают лишь шрифты, которые слишком стандартны и не вписываются в общую стилистику проекта. Но на этом недостатки локализации исчерпываются.

В общем, если ты решишь приобрести, как утверждают копирайтеры московской компании на оборотной стороне коробки, первую приключенческую игру о жизни Мишеля Нострадамуса, то вряд ли пожалеешь. Да, этот проект не на слуху, но «Акелла» подошла к локализации со всей ответственностью. И это радует.

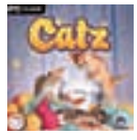
РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

ГОТОВИТСЯ К ВЫХОДУ

Название	Российский издатель	Жанр	Дата выхода
A Vampyre Story: Кровавый роман	Акелла	Adventure	II квартал 2008
Age of Conan: Hyborian Adventures	1С	MMORPG	II квартал 2008
Age of Empires 3: The Asian Dynasties	1С	Strategy	II квартал 2008
Alone in the Dark: У последней черты	Акелла	Action	II квартал 2008
Armed Assault 2	Акелла	FPS	II квартал 2008
Assassin's Creed, Director's Cut Edition. Коллекционное издание	Акелла	Action	II квартал 2008
Aurora: The Secret Within (Проект «Аврора»)	Новый Диск	Adventure	Май 2008
Beijing Olympics	Софт Клаб	Simulation	III квартал 2008
Brothers in Arms: Hell's Highway	Бука	FPS	III квартал 2008
Codename: Panzers. Холодная война	Новый Диск	Strategy	II квартал 2008
Devil May Cry 4	1С	Action	2008
Dimensity: Демон войны	Акелла	Strategy	II квартал 2008
Dracula: Origin (Охота на Дракулу)	Акелла	Adventure	II квартал 2008
Fallout 3	1С	RPG	2008
Field Ops	Акелла	FPS/Strategy	II квартал 2008
Incredible Hulk	Софт Клаб	Action	Лето 2008
Iron Man	Софт Клаб	Action	Май 2008
Mage Knight: Апокалипсис	Новый Диск	Action	III квартал 2008
Mass Effect	1С	RPG	Май 2008
Medieval 2: Gold Pack	Софт Клаб	Strategy	II квартал 2008
Memento Mori: Помни о смерти	Акелла	Adventure	II квартал 2008
Mercenaries 2: World in Flames	Софт Клаб	Action	III квартал 2008
Nancy Drew: The Phantom of Venice (Нэнси Дрю. Призрак Венеции)	Новый Диск	Adventure	Июль 2008
Phantasy Star Universe: Ambition of the Illuminus	Софт Клаб	MMORPG	Май 2008
Rail Simulator	Новый Диск	Simulation	Май 2008
Rayman Raving Rabbids 2	Бука	Action	II квартал 2008
Seven Kingdoms: Завоеватели	Акелла	Strategy	II квартал 2008
The Sims 2: Кухня и ванная. Дизайн интерьера. Каталог	Софт Клаб	Simulation	Май 2008
Soldier of Fortune: Payback	1С	FPS	Май 2008
Space Force: Captains	Акелла	Strategy	II квартал 2008
Spore	Софт Клаб	Simulation	Сентябрь 2008
SunAge	Акелла	Strategy	II квартал 2008
Sword of the New World: Granado Espada (Granado Espada: Вызов судьбы)	Nival Online	MMORPG	II квартал 2008
The Club	Софт Клаб	Action	II квартал 2008
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2	GFI/Руссобит-М	FPS	II квартал 2008
Turok (Турок)	Новый Диск	FPS	II квартал 2008

ТАБЛИЦА РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ

ВЫШЛО ЗА ПОСЛЕДНИЙ МЕСЯЦ



Название	Оригинальное название	Издатель	Разработчик
Army Men: Боевая тревога	Army Men: Sarge's War	1С	Tactical Development
Command & Conquer 3: Ярость Кейна	Command & Conquer 3: Kane's Wrath	Софт Клаб	EA Los Angeles
Frontlines: Fuel of War	Frontlines: Fuel of War	Бука	Kaos Studios/Demiurge Studios
Enemy Engaged 2: Ка-52 против «Команча»	Enemy Engaged 2	1С	G2 CES
Imperium Romanum	Imperium Romanum	Бука	Haemimont Games
Lost. Остаться в живых	Lost: Via Domus	Новый Диск	Ubisoft Montreal
Petz Catz 2	Petz Catz 2	Бука	ImaginEngine
Petz Dogz 2	Petz Dogz 2	Бука	ImaginEngine
Switchfire: Найти и уничтожить	Switchfire	Новый Диск	Limbo Productions
Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm	Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm	Бука	Iron Lore Entertainment
Биатлон 2008	RTL Biathlon 2008	1С	49Games
Город потерянных душ	Limbo of the Lost	1С	Majestic Studios
Закат Солнечной империи	Sins of a Solar Empire	1С	Ironclad Games
Киркоп. В поисках сокровищ	Киркоп. В поисках сокровищ	Бука	Тяга Games
Кодекс войны: Рейнджеры	Кодекс войны: Рейнджеры	1С	1С: Ino-Co
Мой домашний динозавр	The Water Horse: Legend of the Deep	Новый Диск	Atomic Planet Entertainment
Моя любимая лошадка	My Horse and Me	Акелла	W!Games
Нострадамус: Последнее предсказание	Nostradamus: The Last Prophecy	Акелла	Kheops Studio/TOTM Studio/MZone Studio
Нэнси Дрю. Секреты могут убивать	Nancy Drew: Secrets Can Kill	Новый Диск	Her Interactive
Полный привод 2: УАЗ 4x4	Полный привод 2: УАЗ 4x4	1С	Avalon Style Entertainment
Попугай Кеша: Сокровища Эльдорадо	Попугай Кеша: Сокровища Эльдорадо	Акелла	Студия «Парус»
Ранчо «Ласковый пони»	Pony Ranch	Новый Диск	b-alive
Стритрейсеры	Стритрейсеры	Акелла	AP-Games
Таня Гроттер и Магический контрабас	Таня Гроттер и Магический контрабас	Акелла	CreativeDream Studio
Таня Гроттер и Исчезающий этаж	Таня Гроттер и Исчезающий этаж	Акелла	CreativeDream Studio
Частный детектив. Порочные связи	PlayDetective: Heartbreakers	Новый Диск	Kayo Games

РЕЙТИНГИ ПРОДАЖ

ПО ДАННЫМ СЕТИ «СОЮЗ»

Номер	Название	Издатель
	DVD-BOX	
1.	The Sims: Истории Робинзонов	Софт Клаб
2.	The Sims 2: Увлечения	Софт Клаб
3.	Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm	Бука
4.	Crysis	Софт Клаб
5.	Need for Speed: Most Wanted	Софт Клаб
6.	The Sims 2: Молодежный стиль. Каталог	Софт Клаб
7.	The Sims 2	Софт Клаб
8.	The Sims 2: Увлечения (подарочное издание)	Софт Клаб
9.	World in Conflict	Софт Клаб
10.	The Sims 2: Путешествия	Софт Клаб
	JEWEL-BOX	
1.	Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm	Бука
2.	Антология Counter-Strike 1	Бука
3.	Counter-Strike Source	Бука
4.	Frontlines: Fuel of War	Бука
5.	Call of Duty 4: Modern Warfare	ND Games
6.	Petz Dogz 2	Бука
7.	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	GSC World Publishing
8.	Petz Catz 2	Бука
9.	Нэнси Дрю: Секреты могут убивать	Новый Диск
10.	Settlers. Расцвет империи	ND Games

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

Codename: Panzers. Холодная война

ЖАНР
Real-Time Strategy

РАЗРАБОТЧИК
Stormregion

ИЗДАТЕЛЬ
Новый Диск

ЛОКАЛИЗАТОР
Новый Диск

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Не объявлено

URL
www.panzers-coldwar.org
www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=codenamepanzers

Фашисты повержены, Германия разделена на четыре части, контролируемые участниками антигитлеровской коалиции. Но победителям этого мало: бывшие союзники ищут повод, чтобы заявить о своих притязаниях на всю страну. И находят. В 1949 году Старый Свет вновь охватило пламя войны.

Локализатор	Жанр
1C	Action
Софт Клаб	Real-Time Strategy
Бука	First-Person Shooter
Логрус	Simulator
Бука	Real-Time Strategy/Management
Lazy Games	Action/Adventure
Бука	Management
Бука	Management
Новый Диск	Scroll-shooter
Бука	Real-Time Strategy
1C	Sport
Логрус	Adventure
Snowball Interactive	Real-Time Strategy
нет	Platformer
нет	Turn-Based Strategy
Новый Диск	Action
Акелла	Sport
Акелла	Adventure
Новый Диск	Adventure
нет	Racing
нет	Adventure
Новый Диск	Management
нет	Racing
нет	Adventure
нет	Adventure
Новый Диск	Adventure

РЕЙТИНГ ЛОКАЛИЗАЦИЙ*

1

ПЕНУМБРА: ДНЕВНИКИ МЕРТВЕЦОВ

ЦЕНА: 250 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Два CD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: 1C
ЛОКАЛИЗАТОР: Snowball Interactive
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: №4(52)

2

ASSASSIN'S CREED DIRECTOR'S CUT EDITION

ЦЕНА: 400 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР: Акелла
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: В этом номере

3

LOST PLANET: EXTREME CONDITION

ЦЕНА: 300 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Два DVD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: 1C
ЛОКАЛИЗАТОР: 1C
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: №4(52)

4

THE ELDERS SCROLLS 4: OBLIVION. ЗОЛОТОЕ ИЗДАНИЕ

ЦЕНА: 400 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: 1C
ЛОКАЛИЗАТОР: 1C
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: №3(51)

5

НОСТРАДАМУС: ПОСЛЕДНЕЕ ПРЕДСКАЗАНИЕ

ЦЕНА: 350 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР: Акелла
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: №4(52)

6

Б. СОКАЛЬ. SINKING ISLAND

ЦЕНА: 350 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: Новый Диск
ЛОКАЛИЗАТОР: Lazy Games
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: В этом номере

7

THE SIMS: ИСТОРИИ РОБИНЗОНОВ

ЦЕНА: 600 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ОЗВУЧКА: Нет
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: Софт Клаб
ЛОКАЛИЗАТОР: Софт Клаб
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: В этом номере

8

MISSING 2. ПОСЛЕДНИЙ РИТУАЛ

ЦЕНА: 250 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР: Акелла
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: №4(52)

9

GEARS OF WAR

ЦЕНА: 500 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ОЗВУЧКА: Нет
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: 1C
ЛОКАЛИЗАТОР: 1C
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: №3(51)

10

DRIVER: PARALLEL LINES

ЦЕНА: 400 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: 1C
ЛОКАЛИЗАТОР: 1C
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: №3(51)

* По версии «РС ИГР» на основе трех последних номеров

«Xenus 2: Белое золото»

«Xenus: Точка кипения» была любопытной, хотя и с недоработками, игрой, гораздо раньше S.T.A.L.K.E.R. позволившей (и с куда большей свободой действий) исследовать немаленький мир и участвовать в войнах многочисленных группировок. Продолжение анонсировали довольно давно и с тех пор успели несколько раз отложить. Но мы продолжаем следить за проектом, который в этом году вполне способен побороться с Far Cry 2 и Just Cause 2 за первое место в жанре шутеров со свободным геймплеем. На вопросы отвечал PR-менеджер студии Deep Shadows Дмитрий Лысенко.

БЕСЕДОВАЛ: АНДРЕЙ ТЕОДОРОВИЧ

РС ИГРЫ: Выход проекта уже не раз переносился, какова нынешняя дата релиза? Есть ли стопроцентная уверенность, что вновь не случится задержка?
О дате релиза я пока ничего сказать не могу. Скажу одно: работаем не покладая рук, но без лишней спешки. Сейчас еще не совсем ясно, сколько времени потребуется на озвучку всех диалогов – их получилось очень много, так что не будем загадывать. Игра выйдет, как только будет готова и если ее качество нас устроит.

РС ИГРЫ: Когда-то вы говорили, что помимо обычных людей мы встретим в игре монстров. Что это за существа – неужто нас ждет научная фантастика?
Фантастики будет не больше, чем в первом «Ксенусе». Монстры не сюжетные, их можно вообще не встретить. Но кто хочет – может поискать: они живут на одном из множества островов.

РС ИГРЫ: Xenus 2 не позиционируется как сиквел оригинальной Xenus. Почему же в некоторых роликах мы видим Сола Майерса – главного героя оригинала?
Почему не позиционируется? Изначально игра и задумывалась как прямое продолжение, но, поскольку компания Atari уже не является нашим издателем, а права на внешность главного героя и название игры остались у нее, пришлось менять модель персонажа и английское название. Нового героя вы можете увидеть в новых роликах или на официальном сайте игры: whitegold-game.com. А имя главного героя мы решили оставить прежним, тем более что в игре вы встретите и некоторых персонажей, знакомых по первой части. Так что «Белое золото» в нашей стране – это именно сиквел.

РС ИГРЫ: Можно ли пройти игру строго по сюжету, не отвлекаясь на побочные квесты?
В принципе, с такой свободой действий, как у нас, возможно все. Вопрос в одном: как вы деньги зарабатывать будете? Изничтожать сотнями врагов, а потом продавать трофеи? Это долгий путь, зарабатывать на квестах легче и интереснее. Но теоретически попробовать можно. А уж если воспользоваться читами, то вообще без проблем. Но, честно говоря, не советую. Квесты интересные, разнообразные; общаясь с персонажами, вы почерпнете много полезной информации о мире игры, поэтому считаю, что просто следовать сюжету – значит потерять большую часть удовольствия.

РС ИГРЫ: В новостях на сайте игры часто появляются скриншоты с полуобнаженными красотками. Это просто прикол или у красавиц будет какое-то особое значение?

Красавицами можно любоваться, они дают задания. К слову, вот вы можете себе представить острова Карибского бассейна без девушек на пляже? Без полуобнаженных девушек? Мы не можем… Поэтому они и в игре есть. И не только на пляже, к слову.

PC ИГРЫ: Вы обещаете серьезные изменения для любителей скрытного перемещения. Расскажите о них подробнее.
Собственно, изменения не такие уж серьезные – в скрытном режиме вы видите всех противников на мини-карте плюс видите, куда они смотрят, а значит, можете прятаться. Ночью противники теперь видят значительно хуже, чем днем, более того, если вы незаметно убиваете кого-то, то отношение со стороны фракции к вам не ухудшится.
В общем, теперь можно выполнять некоторые задания, не убивая врагов или убивая таким образом, чтобы не поссориться с окружением. Это очень полезно – говорю как человек, рассорившийся с большинством фракций. Когда за тобой все охотятся, живешь весело... но недолго.

PC ИГРЫ: На одном скриншоте «Предтеч» мы увидели странных существ, передвигающихся верхом на динозаврах. А будут ли в Xenus 2 ездовые животные? Или же главному герою доступен исключительно механический транспорт?
Нет, ездовых животных в Xenus 2 не будет. Будут машины, вертолеты, лодки... А любителей покататься верхом милости просим в мир «Предтеч».

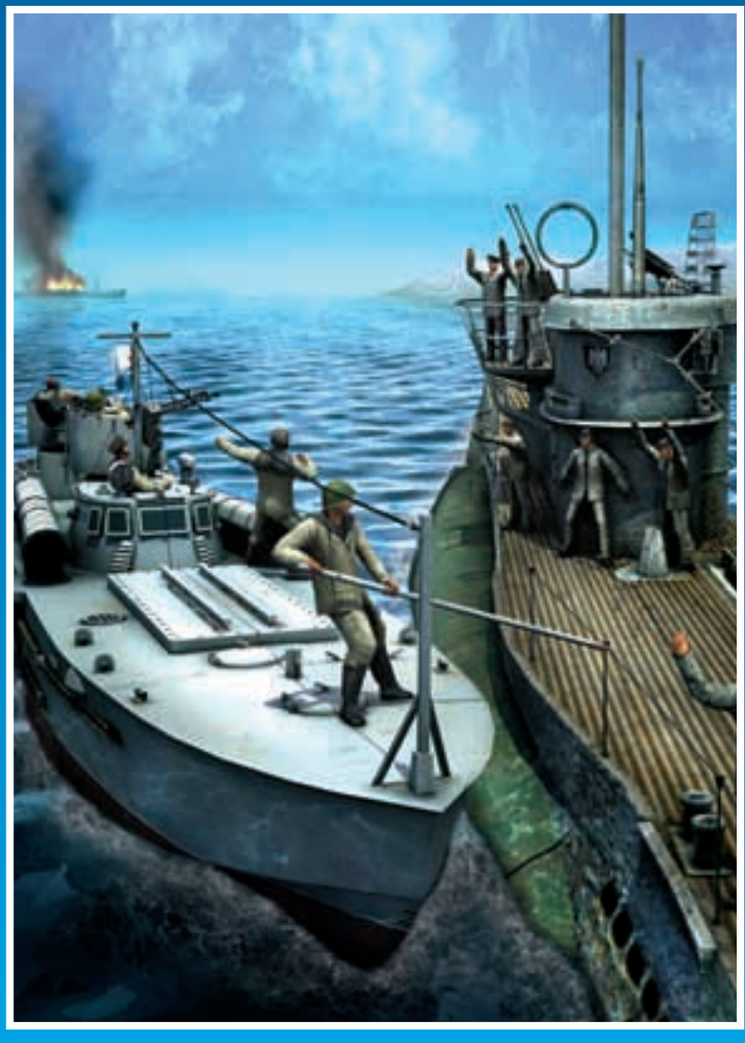
PC ИГРЫ: Много ли предметов обстановки поддаются разрушению и как это помогает в сражениях?
В игре хватает разрушаемых объектов. И это не только помогает, но и мешает. Прежде чем спрятаться за ящиком или тонким забором, подумайте – а не изрешетят ли вас сквозь них? Вообще, разрушаемые объекты, как и многое другое, – это декорации, призванные сделать бои более зрелищными и разнообразными. Сразу скажу: мы не ставили перед собой задачи сделать разрушаемыми все объекты. Это теоретически возможно, но системные требования взлетят до небес.

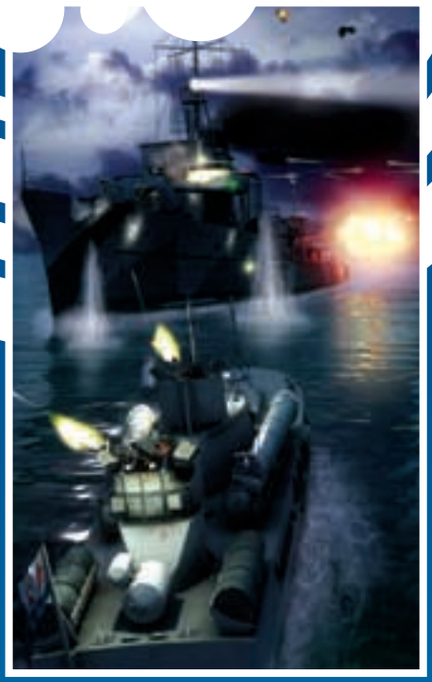
PC ИГРЫ: Планируется ли выпуск коллекционного издания?
К релизу «Xenus 2: Белое золото» планируется много интересного, в том числе, мы надеемся, и подарочная версия. **PG**

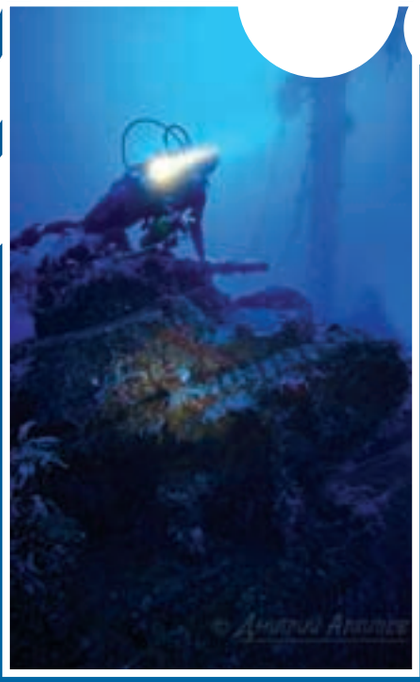
ТЕКСТ: АНДРЕЙ ТЕОДОРОВИЧ

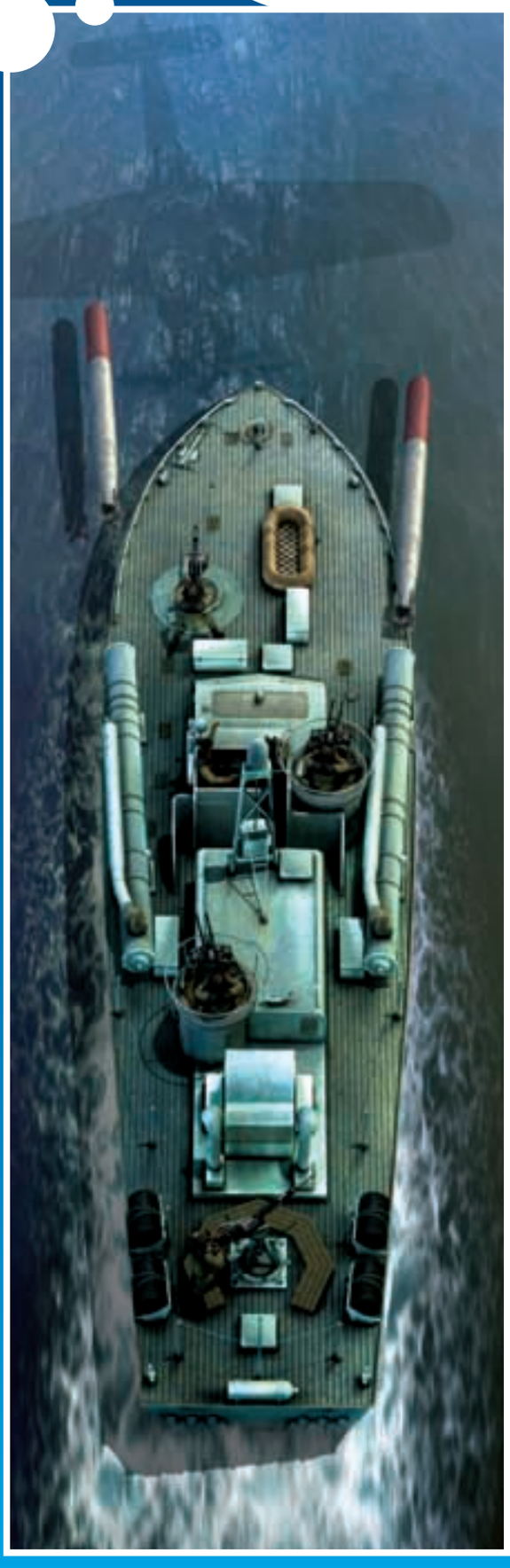
МОРСКОЙ ОХОТНИК

Долгая разработка S.T.A.L.K.E.R. стала притчей во языцех, но это далеко не единственный большой отечественный проект, переживший множество переносов релиза и переработок изначальной задумки. «Морской охотник» от «Акеллы» – из их числа. Шутка ли, этот военно-морской симулятор – ровесник нашего журнала. Но сейчас, кажется, разработка подходит к концу. О произошедших переменах, тактическом режиме и DirectX10 рассказывают руководитель студии Роман Цой и ведущий гейм-дизайнер Максим Романко.









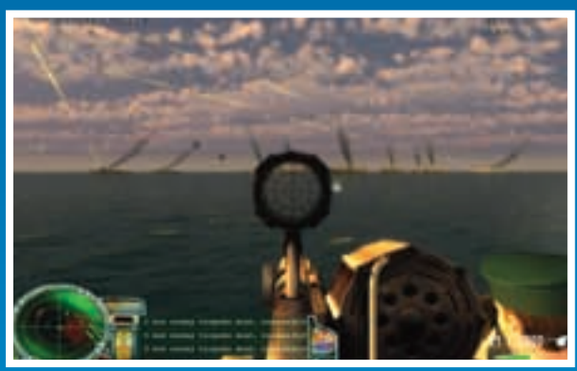
РС ИГРЫ: Привет честной компании. Разработка, по всей видимости, выходит на финишную прямую. Путь был долгим и тернистым, и мы не раз готовились поиграть, но переносы релиза следовали один за другим. Каково настоящее положение дел и почему работа столь затянулась?
Привет всем. Мы ждали этот вопрос, так что придется расколоться. Когда игру анонсировали, она была симулятором. Но за годы ее разработки рынок игр для PC сильно изменился. Аудитория расширяется, жанровые предпочтения меняются, геймплей усложняется с появлением каждого нового серьезного проекта. Оставаться в узких рамках уже не представлялось возможным, и после консультации с западными продюсерами решили расширять жанровые границы «Морского охотника». В результате в симуляторе торпедных катеров появились элементы тактики, которые впоследствии разрослись до самостоятельного режима. А потом понеслось... Мы постоянно собирали документальные материалы по теме, тактический режим требовал переделки миссий, мы добавляли все новые и новые юниты и раз за разом правили интерфейс. В конце концов на финише 2006 года нам пришлось собраться за большим круглым столом, унять пыл и переработать план разработки, определиться с жанром, утвердить управление. Тогда же было принято рискованное, но, мы уверены, верное решение программировать игру одновременно под DirectX10 и DirectX9, так как сохранить высокий уровень технологий в «Морском охотнике» стало для нас делом чести. С тех пор мы двигаемся по графику, действительно выходим на финишную прямую и готовимся к релизу.

РС ИГРЫ: Добавилось очень многое, а что из заявленного ранее все-таки вырезано из игры?
Что ж, придется разочаровать всех поклонников Silent Hunter: подводные лодки останутся только в качестве противника. Нам также приходится избегать крупных морских сражений (100 на 100) – это слишком серьезная нагрузка для компьютера, а мы хотим, чтобы в «Морского охотника» могли сыграть как можно больше геймеров. Полетать тоже не получится.

РС ИГРЫ: Но в роликах мы частенько видим самолеты, участвующие в битвах?..
Авиация участвует только в качестве поддержки или противников.

РС ИГРЫ: В таком случае каков сейчас жанр «Морского охотника»?
Симулятор торпедных катеров с элементами тактики – это краткий вариант. Если проще, то главными героями в МО остались торпедные катера, но под управление игрока попадет множество кораблей, а тактический режим позволяет командовать сразу несколькими морскими группами. При этом мы постарались сохранить геймплей от первого и третьего лица (управление отдельным катером или кораблем или управление любым членом команды на борту катера).

РС ИГРЫ: А не выйдет ли так, что играть от первого или третьего лица и вовсе не потребуется, достаточно будет раздать своим кораблям и лодкам указания в тактическом режиме?
Вполне приемлемый и часто используемый нами способ прохождения. Хотя придется постараться, и шансы на победу будут не-



однозначными. Мы работаем над балансом, так что без прямого участия игрока выиграть миссию будет очень сложно.

PC ИГРЫ: В разное время «Морской охотник» сравнивали то со Silent Hunter, то с Battlestations: Midway, то со «Стальными монстрами». К какой игре ваш проект ближе всего сейчас и в чем его основные отличия?
Я думаю, наш проект нечто среднее между всеми перечисленными играми. И в этом в какой-то мере его уникальность: вместе черты МО складываются в отличный от других, собственный набор. Например, соединение симулятора и тактики. Мы также добавили зеркальность прохождения – когда одну и ту же битву можно отыграть за разные стороны. Удалось сохранить полную свободу в исполнении миссий. И это касается не только выбора тактического или симуляторного режима. Каждый эпизод наши тестеры и мы проходим по-своему. Кто-то постоянно переключается от одной лодки к другой, «рашит» и ценой больших потерь одерживает быструю, но кровавую победу. Кто-то выстраивает сложные формации, защищается дымовыми завесами, поочередно выводит из строя самые опасные вражеские корабли, выбирает самые действенные против каждого врага орудия. Кто-то планирует баталию в тактическом режиме и следит за происходящим на специальной трехмерной карте. При этом мы следим за исторической достоверностью моделей. Кто-нибудь может назвать прямого конкурента среди указанных игр?

PC ИГРЫ: В игре планировалось участие трех сторон: СССР, Германии и союзных сил. Между тем у ожидающих игру нередко возникают вопросы об американско-японском противостоянии в Тихоокеанском бассейне. Не решились ли вы включить эти битвы в игру?
В игре будут представлены только три стороны: СССР, Германия и союзники. Однако мы собираемся создать дополнение о действиях в Тихоокеанском бассейне. Сейчас ведется поиск и сбор исторических материалов. Так, группа акелловцев ныряла к потопленной американской авиацией японской военной базе в Микронезии и сделала там множество уникальных фотографий. На десятках кораблей на дне тихоокеанской лагуны сохранилось все вооружение, а на некоторых даже стоят танки Mitsubishi на палубе – очень маленькие и, видимо, напичканные микроэлектроникой. Но все это – после релиза.

PC ИГРЫ: Линейно ли связаны миссии и насколько игроку навязываются основные решения в сражениях?
«Морской охотник» состоит из нескольких эпизодов, которые содержат до пяти миссий за каждую из сторон. Итого около 30. Торпедные катера, конечно, участвуют во всех миссиях. Сюжетной линии как таковой нет, игрок воссоздает свою войну, так или иначе исполняя задачи командования.

PC ИГРЫ: Как осуществляется управление командой, если оно в каком-то виде осталось от симулятора?
Игрок может переключиться на стрелка на любом орудии, занять место капитана в рубке или место торпедиста. В этом режиме быстрое принятие решения о том, какое орудие использовать, своевременное обнаружение противника в бинокль, прицельное попадание торпеды, надлежащее указание команде спрятаться в трюмы играют серьезную роль в удачном исходе миссии.

PC ИГРЫ: Может ли «Морской охотник» стать историческим пособием по изучению военных действий в северных морях во время Второй мировой, или все-таки это только развлечение?
На самом деле смоделировать реальный бой невозможно. При создании миссий мы основывались на реальных сражениях, но при этом перерабатывали их ради интересного геймплея, вплоть до изменения задач.

КТО-ТО ПОСТОЯННО ПЕРЕКЛЮЧАЕТСЯ ОТ ОДНОЙ ЛОДКИ К ДРУГОЙ, «РАШИТ» И ЦЕНОЙ БОЛЬШИХ ПОТЕРЬ ОДЕРЖИВАЕТ БЫСТРУЮ, НО КРОВАВУЮ ПОБЕДУ. КТО-ТО ВЫСТРАИВАЕТ СЛОЖНЫЕ ФОРМАЦИИ, ЗАЩИЩАЕТСЯ ДЫМОВЫМИ ЗАВЕСАМИ, ПООЧЕРЕДНО ВЫВОДИТ ИЗ СТРОЯ САМЫЕ ОПАСНЫЕ ВРАЖЕСКИЕ КОРАБЛИ, ВЫБИРАЕТ САМЫЕ ДЕЙСТВЕННЫЕ ПРОТИВ КАЖДОГО ВРАГА ОРУДИЯ. КТО-ТО ПЛАНИРУЕТ БАТАЛИЮ В ТАКТИЧЕСКОМ РЕЖИМЕ И СЛЕДИТ ЗА ПРОИСХОДЯЩИМ НА СПЕЦИАЛЬНОЙ ТРЕХМЕРНОЙ КАРТЕ.

В противном случае они были бы вообще непроходимы, так как в настоящих боевых условиях катера зачастую выживали лишь случайно. Да и возможность выиграть есть у каждой стороны, а это никак не совпадает с историческими фактами.

PC ИГРЫ: У вас в игре заявлены десятки кораблей с различными параметрами. Как это сказывается на игровом процессе?
Наличие кораблей разного класса дает игроку большую свободу действий в ходе прохождения миссий или усложняет задачу, если эти самые корабли являются противниками. К примеру, конвой из трех транспортов отправить на дно гораздо легче, чем конвой из двух транспортов и боевой баржи, так как баржу нельзя потопить торпедой и она лучше вооружена, чем транспорт.

PC ИГРЫ: А насколько просто управляться с таким обилием возможностей?
Несмотря на многоуровневый геймплей, мы многократно перерабатывали интерфейс, упрощая его и достигая максимального удобства. Более того, работа с ним еще продолжается, и здесь нам помогают закрытые тестирования и ночные посиделки за игрой едва ли не каждого члена команды. Но игроку придется все же запомнить сколько-то горячих клавиш, особенно в режиме симулятора. В тактическом режиме будет попроще, там доступна мышь, а управление похоже на управление любой RTS.

PC ИГРЫ: Вопрос о многопользовательском режиме. Будет ли он в релизной версии и с какими режимами?
Сейчас из многопользовательских режимов готовы Deathmatch и Team Deathmatch. В настоящее время мы отрабатываем более сложные варианты, но попадут ли они в игру, или отложатся до дополнения, зависит от их готовности на момент релиза.

PC ИГРЫ: В чем серьезная разница между DX10- и DX9-версиями и не ожидает ли нас сомнительный сюрприз в виде выпуска игры только под Vista?
Игра будет работать как на Windows Vista, так и на Windows XP. Разница станет заметна прежде всего в графике, так как DX10 позволяет добиться большей реалистичности при сохранении высокой производительности.

PC ИГРЫ: После объявления сотрудничества с NVIDIA у нас возникли вопросы о работе игры на картах AMD-ATI. Развеете или подтвердите опасения?
Конечно, тестирование и настройка игры проходят на картах большинства производителей и для обоих чипов. Отличия в графике на разных картах будут определяться мощностью самой видеокарты. К настоящему моменту лучшую производительность показывают GeForce 8800 GTX. Также мы тестируем NVIDIA 9-й серии.

PC ИГРЫ: Планируется ли демоверсия?
Мы не планируем выкладывать публичную демоверсию, но рассчитываем на интерес со стороны поклонников военно-морских игр и готовим еще множество фокус-тестов и этапов бета-тестирования. **PG**

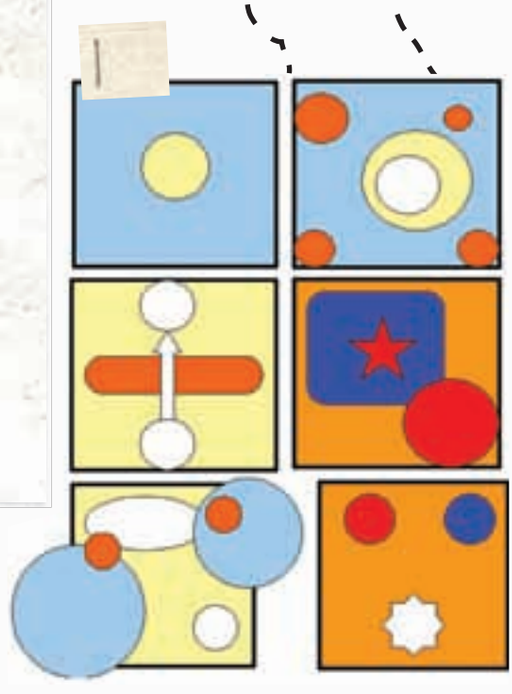
ПЕРИМ

Новая Земля

ОТКУДА БЕРУТСЯ КРАТЕРЫ

ТЕКСТ:
КД-ЛАБ

Давно подмечено, что каждый настоящий любитель компьютерных игр знает, как улучшить любой виденный им проект. Еще у него наверняка есть идея потенциального хита. Это не что иное, как Игра Его Мечты, где все правильно и круто. Поэтому многие стремятся найти работу в индустрии и заниматься разработкой профессионально.
Судя по присылаемым нам письмам с разными материалами, одной из самых приятных и интересных специальностей считается работа сценариста. Казалось бы, что тут трудного – сидишь себе в уютном кресле, попиваешь кофе, не спеша изливаешь мысли, на полную катушку используя богатое воображение. Все, что придумано, почтительные программисты и художники тотчас как-то в игру помещают. Но так ли все происходит на самом деле? О том, как строится работа игровых сценаристов, наш свежий выпуск дневников.

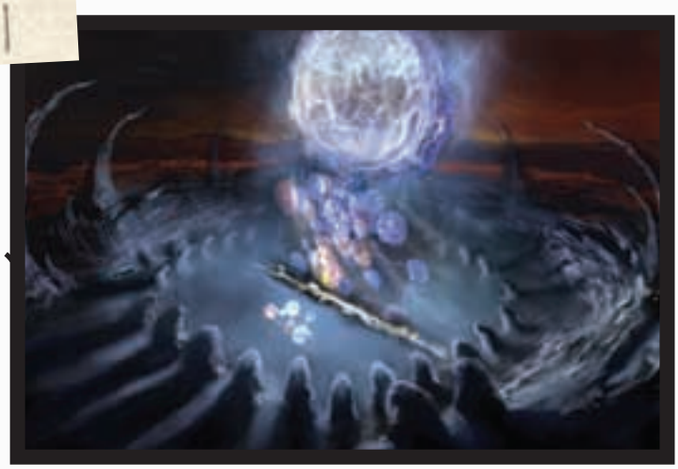


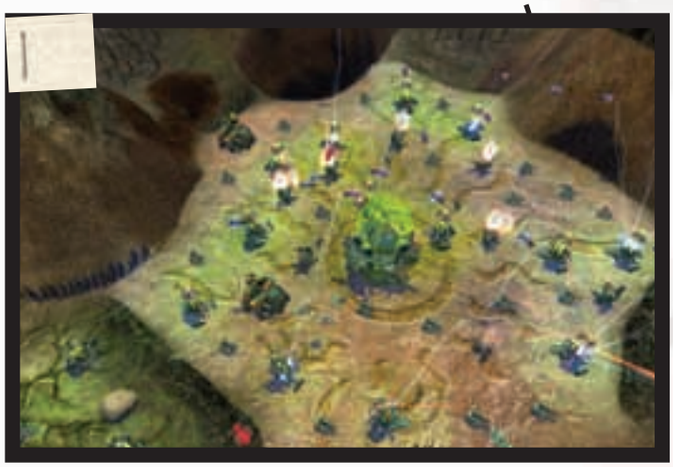
ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЦЕСС

В задачи сценариста входит проработка предыстории, сюжетной линии, персонажей и написание диалогов. Чтобы игра получилась цельной, игровые дизайнеры и сценаристы обязательно должны работать вместе. Совместная работа заключается в постоянных обсуждениях, обмене материалами и в их со-

ETP 2

ДЕЛА СЦЕНАРНЫЕ





гласовании. Над сюжетом «Периметра 2» работали два сценариста, за игровой процесс отвечал главный гейм-дизайнер. Работа проходила примерно по такому плану (предупредим сразу: эта схема не универсальна и работа в других студиях может быть организована иначе). Прежде всего необходимо ответить на вопрос: «Какой будет наша игра?» На этом этапе определяются с жанром и главными особенностями, миром будущего проекта и основной сюжетной мыслью. По окончании обсуждений каждый участник должен четко понимать, где и в какое время все происходит, какими будут основные принципы игрового процесса, и сделать выводы. Например, если гейм-дизайнер хочет показать противостояние воды и суши, то сценарист думает примерно так: «Хм. Суша и вода, суша и вода... Такое сочетание характерно для полузатопленных низин. А обширные полузатопленные низины могут возникать на месте старых ударных кратеров. Это хорошо, это катаклизм и загадка. Итак, наши парни действуют в районе древнего ударного кратера. Но неспроста же они там очутились, это должно быть чем-то обусловлено, и желательно всей предыдущей историей Исхода...» Вот примерно так расставляются вешки для глобального сюжета.

Как только всем все становится более-менее ясно, силы разделяются. Гейм-дизайнеры отправляются продумывать миссии одиночной кампании, а сценаристы – будущий сюжет. На данном этапе разрабатываются общие положения (предыстория, место действия, персонажи), дается обоснование игровым понятиям. Именно на этом этапе мы поняли, что такое Десница, пси-кристаллы, и связали эти понятия с сюжетной линией.

Самая интенсивная работа у сценаристов начинается после получения схем миссий. Гейм-дизайнер передает информацию о количестве миссий и их целях, в общем виде описание игровых карт, используемые юниты и технологии. Уже ясны подробности, понятно, какие грани игрового процесса он хочет показать и какие

Параллельные вселенные

Любая проработанная вселенная неминуемо порождает параллельные миры. Такие альтернативные реальности могут возникать спонтанно (фанатское творчество) или созидаться намеренно авторами – подобные вещи помогают проникнуться атмосферой игры, сформировать собственное мнение о происходящих событиях и движущих силах.

С легкой руки сценаристов «Периметра 2» появился экспериментальный проект «Оракул». По легенде, это некий искусственный интеллект, созданный для изучения Психосферы и воздействия на нее человеческого разума. По сути же это небольшой браузерный квест, в котором игрокам предлагается участвовать в научном эксперименте и продираться сквозь информационный лабиринт, построенный из обрывочных материалов о вселенной – текстов, изображений, видео- и аудиозаписей, разгадывая разнообразные головоломки. Хотя у квеста своя сюжетная линия, не связанная напрямую с событиями первого и второго «Периметров», это еще один способ рассказать что-то новое о событиях грядущей игры и полюбившейся многим вселенной. Кстати, «Оракул» все еще можно найти в Сети по адресу: oracle.kdlab.com.

игровые ситуации обыграть. Например, это захват заводов у противника. И сценарист думает примерно так: «Захват заводов... В каких же жизненных ситуациях это может пригодиться? Допустим, это действия диверсионной группы в тылу и быстрое наступление с отрывом от баз снабжения. Так, в схемах других миссий мало ситуаций, подходящих для диверсионных групп. Выбираем быстрое наступление, это неплохо. Итак, в сюжете игры оно есть, со всеми вытекающими. То есть в сюжете будут предпосылки к быстрому наступлению и развязка: чем оно закончилось. А еще должен быть способный на это талантливый командир. Это уже наметка описания характера». Так продумываются основы для раскладки сюжета по миссиям и прочим направлениям. Сценаристы расставляют миссии в нужном порядке, цели превращают в сюжетные события, по мере необходимости вносятся изменения. В этот момент они также делают пожелания к дизайну миров. Карты не описываются сценаристом до последней кочки. Указывается в основном тип ландшафта, наличие и расположение специальных объектов и элементов, если они есть. Дизайнеры миров обязаны учесть эти пожелания. Результат снова обсуждается, и если все довольны, то силы снова разделяются. Начинается сборка миссий, а сценаристы переключаются на работу над диалогами.

РАБОТА НАД ОШИБКАМИ

В работе над сюжетом каждой игры есть свои сложности – историческая достоверность, хронология и другие рамки есть в любом жанре и сеттинге. В нашем случае эти рамки задала оригинальная игра. Перед нами стояла непростая задача – вложить в сюжет все намеченное, при этом четко увязав происходящее с событиями всех предыдущих «Периметров». Это очень большая ответственность, так как ошибка в самой маленькой детали повлечет за со-

бой самые плачевные последствия. А таких деталей во вселенной Периметра очень много – начиная от названия Спанж-миров и Фреймов и до хронологии Исхода. А ведь еще в рамках вселенной были написаны фантастические рассказы – «П-файлы», которые вошли в официальную историю, и им тоже нельзя было противоречить.

Дополнительной трудностью в нашем случае оказался большой перерыв между оригинальной игрой и сиквелом – прошло уже четыре года с момента выпуска первого «Периметра». Многие успели позабыть игру, другие вообще не знакомы с ней. Поэтому нам нужно было подать сюжет так, чтобы все: и новички, и знатоки – поняли, что происходит, а главное, заинтересовались происходящим.

Сюжет оригинала за глубину, проработанность и необычность хвалили и критики, и поклонники. Тем не менее игроков, действительно хорошо разбирающихся в ее событиях и предыстории, сравнительно немного. Причина, на наш взгляд, в подаче истории. Для этой цели использовались традиционные для стратегий средства: видеоролики и брифинги между миссиями кампании. Нам был нужен какой-то новый метод подачи сюжета, и снова ответ мы нашли в пси-кристаллах.

ВИДЕНИЯ

Мы решили наделить пси-кристаллы особым свойством – возможностью хранить информацию о прошлых событиях. Благодаря этому свойству мы смогли перенести приличную часть информации из диалогов в кристаллы, тем самым разгрузив тексты в брифингах. В игре это выглядит так: ты находишь кристалл, и он вызывает видение – ты видишь картину из прошлого Новой Земли. Поскольку сами эти предметы необходимы в игре и их интересно находить, то получается, что вброс сюжетной информации происходит в выгодный психологический момент. Однако одной визуализации «воспоминания» недостаточно для четкого понимания каждого видения. Поэтому мы добавили возможность анализа информации из каждого кристалла. Это выглядит как комментарий лидера фракции к его содержимому. Что, в свою очередь, открыло еще одну сценарную возможность – помимо передачи конкретных фактов мы смогли обыграть особенности каждой игровой фракции.

Вброс сюжетной информации происходит в выгодный психологический момент.

ЭПИЛОГ

Возвращаясь к вопросу из вступления к дневнику, подумаем, так ли легка работа игрового сценариста? Конечно, это тяжелый труд. Далеко не всегда (точнее, как правило, никогда) сценарист не бывает предоставлен самому себе. Всегда есть какие-то рамки, в которые нужно уложиться при работе. С другой стороны, эти рамки можно рассматривать не как препятствия, а как опору, помощь в работе. А по-настоящему творческий человек сможет найти нестандартное решение любой поставленной задачи и найдет массу возможностей в любой ситуации. **PG**

СДЕЛАЙ САМ

ПЕРВАЯ ЧАСТЬ

ПОСОБИЕ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ SOURCE SDK

ТЕКСТ: МАКСИМ ЯНЧИЧ

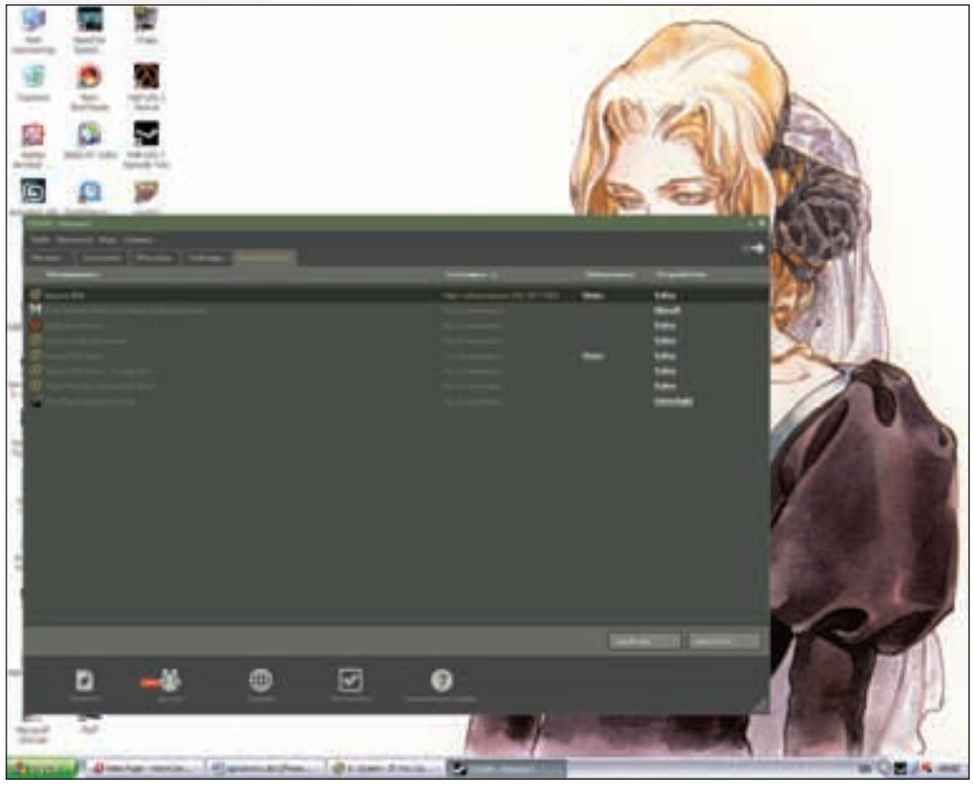
Одновременно с выпуском Half-Life 2 корпорация Valve запустила сервис Steam. Он позволяет покупать игры (ассортимент которых увеличивается с каждым днем) в онлайне и скачивать их на компьютер пользователя. Сам клиент бесплатный. Его можно взять на сайте www.steampowered.com или установить с любой из игр от Valve (например, The Orange Box).

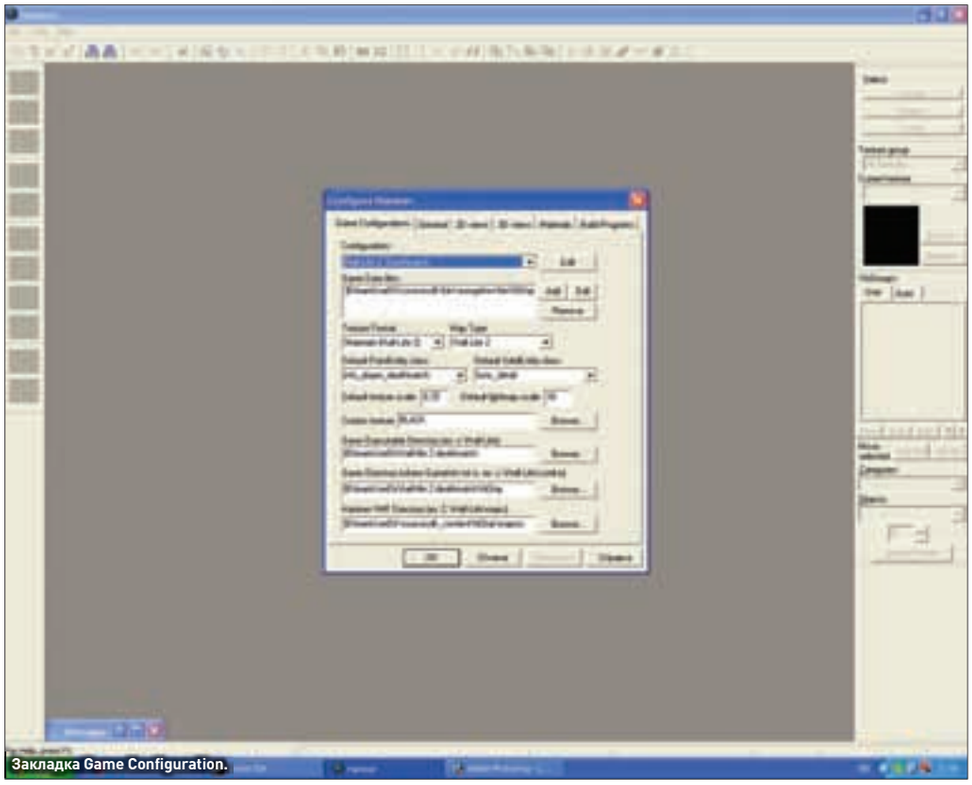
Однако разборки со страйдерами и побоища в Team Fortress 2 – не единственное, что можно получить в Steam. Как насчет того, чтобы создать свою главу из мира City17? Благо разработчики выложили в свободный доступ набор утилит Source SDK. Скачать его можно непосредственно через систему Steam, и платить за него не нужно.

Чтобы установить SDK, нужно зайти в закладку «Инструменты» клиента Steam. Дважды щелкни левой кнопкой мыши по названию Source SDK. В появившемся окне установщика нажми «Далее», чтобы начать установку. Остается только дождаться, когда клиент скачает все необходимые файлы. Что касается системных требований, то для успешной работы с SDK достаточно процессора с частотой 1.2GHz и 256Mb оперативной памяти.

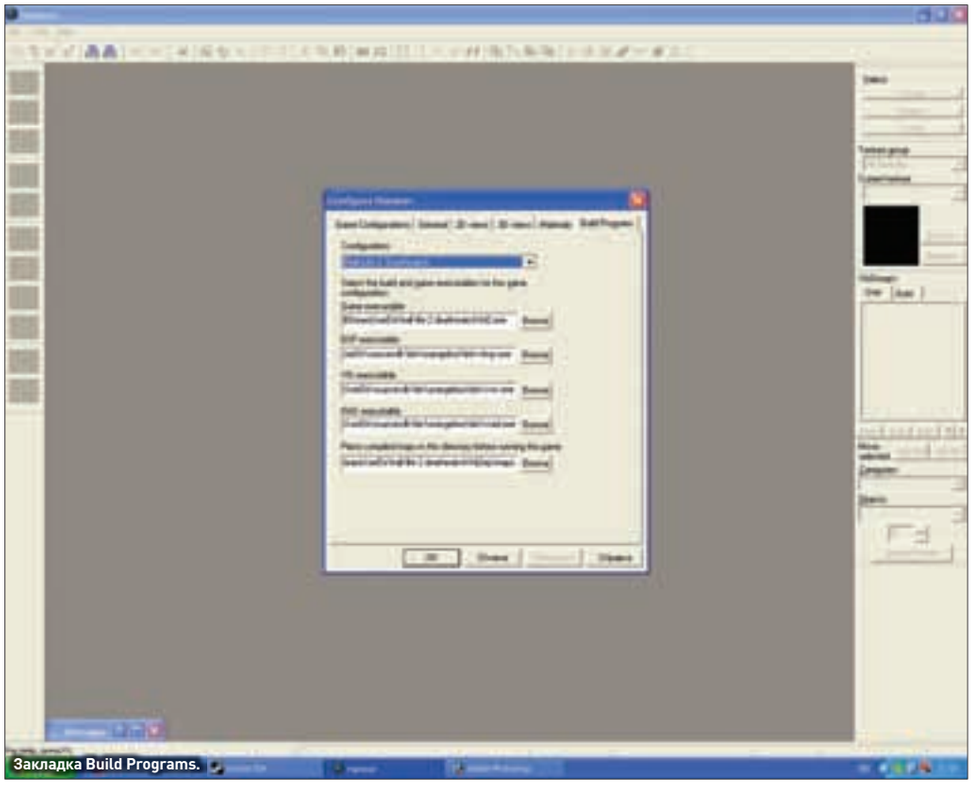
В состав Source SDK вошли редактор карт Hammer Editor, программа для просмотра трехмерных моделей Model Viewer, редактор сцен анимации Face Poser, документация и утилита, позволяющая создавать модификации.

Сразу браться за создание собственных модов не стоит. Во-первых, это требует некоторых навыков программирования, а во-вторых, для испытания мода необходим полигон, который нужно сначала создать. Поэтому разумнее сначала познакомиться с азами создания и запуска карт. Тем более что Hammer Editor позволяет строить арены как для многопользовательских игр вроде Counter-Strike: Source или Half-Life 2: Deathmatch, так и для однопользовательских, включая свежую Portal.





Закладка Game Configuration.



Закладка Build Programs.

ПОДГОТОВКА К РАБОТЕ

После установки в SDK автоматически создаются профили для всех установленных игр. Но бывает и так, что одна из них не попадает в список. Приходится настраивать вручную. Делается это через редактор карт Hammer Editor. Запустив Hammer Editor, открываем меню Tools и выбираем пункт Options. Первая нужная нам закладка в появившемся окне – это Game Configurations. Щелкаем на кнопке Edit возле ниспадающего меню Configuration. Откроется окно Edit Game Configuration, в котором находятся все существующие профили. В этом примере мы будем создавать профиль для Half-Life 2: Deathmatch. Щелкаем на кнопку Add и пишем название нового профиля (оно может быть любым). Нажимаем о'кей и закрываем окно Edit Game Configuration. В меню Configuration выбираем только что созданный профиль. Остальные поля пока что пусты, но мы сейчас их заполним. Щелкаем на кнопку Add напротив поля Game Data files. Откроется окно выбора файла. Для этого примера выбираем hl2mp.fgd. После выбора нужного файла большинство полей заполнятся автоматически. Обратим внимание на те, что останутся пустыми. Первое – это Game Executable Directory. Здесь нужно указать путь к исполняемому файлу игры. В случае для Deathmatch он будет выглядеть примерно так: Steam\SteamApps\твой логин\half-life 2 deathmatch. Если все указано верно, в этом поле появится $SteamUserDir\half-life 2 deathmatch. Следующее – Game Directory. Тут нужно написать путь к папке, в которой лежит файл GameInfo.txt. В данном примере: Steam\SteamApps\твой логин\half-life 2 deathmatch\hl2mp (для Counter-Strike, например, последняя часть выглядела бы так: counter-strike source\cstrike). И наконец, последнее: Hammer VMF Directory. Это папка, в которой будут сохраняться твои карты. В принципе, путь может быть любым. Однако существуют готовые папки для каждой игры. В нашем случае это Steam\SteamApps\ваш логин\sourcesdk_content\hl2mp\mapsrc.

С первой частью разобрались. Теперь нужно прописать пути в закладке Build Programs. Выбираем в поле Configuration наш профиль (Half-Life 2: Deathmatch). Нажимаем кнопку Browse возле поля Game Executable. В открывшемся окне заходим в директорию игры и ищем файл запуска (для этого примера он находится здесь: Steam\SteamApps\твой логин\half-life 2 deathmatch\hl2.exe). В следующих трех полях нужно указать пути к vbsp.exe, vvis.exe и vrad.exe. Все они лежат в папке Steam\SteamApps\ваш логин\sourcesdk\bin\orangebox\bin. Эти три программы используются редактором при сборке карты. В последнем поле нужно написать, куда будут помещаться собранные карты. Данный путь может выглядеть так: Steam\SteamApps\ваш логин\half-life 2 deathmatch\hl2mp\maps. На этом настройка завершена. Нажми Apply и перезапусти Source SDK.

КИРПИЧИКИ КАРТОСТРОЕНИЯ

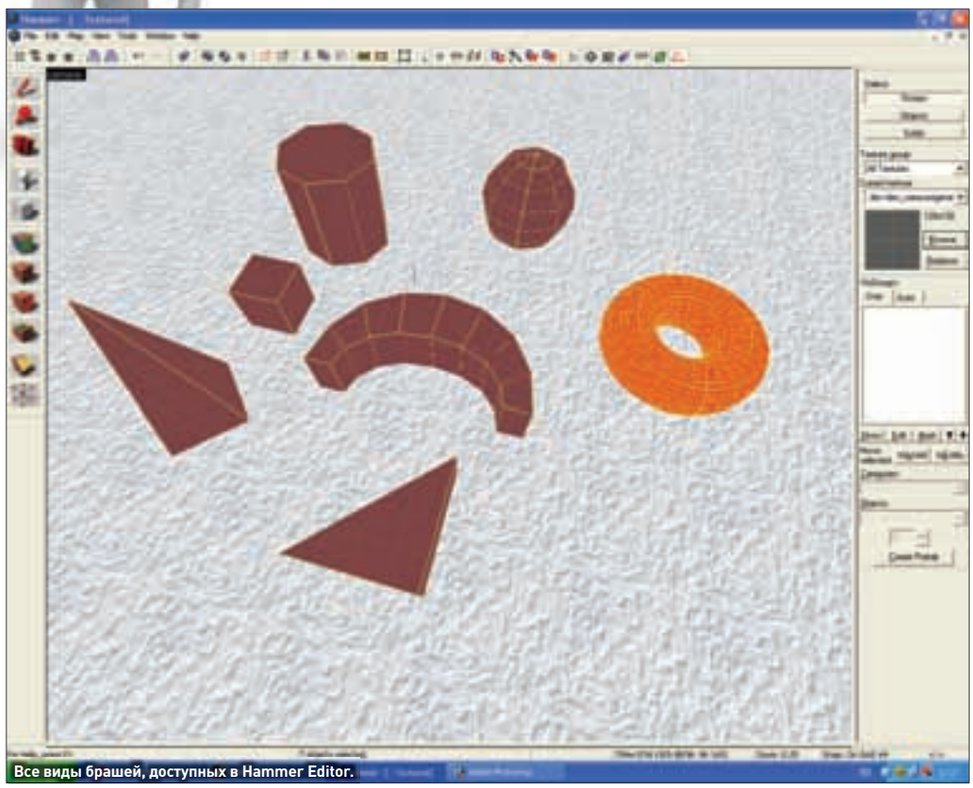
Ну что ж, SDK настроили, теперь можно начинать создавать карту. Не торопись. Прежде чем пытаться что-то сделать, неплохо бы узнать, с чем мы вообще будем работать. Как и в большинстве редакторов карт для шутеров, в Hammer Editor основным строительным материалом является браш (от англ. brush). Браш – это геометрический примитив. В Hammer Editor он может быть блоком, аркой, цилиндром, конусом, тором, сферой или клином.

Из этих простейших объектов нам предстоит построить большую часть нашего уровня. Что именно можно с ними сделать, зависит от возможностей конкретного редактора и движка игры. В редакторе Hammer их можно порезать на фрагменты нужной формы или создать внутри пустоты. Помимо этого, браши можно свести в один объект. После того как браш или объект из брашей созданы, на них можно наложить материал.

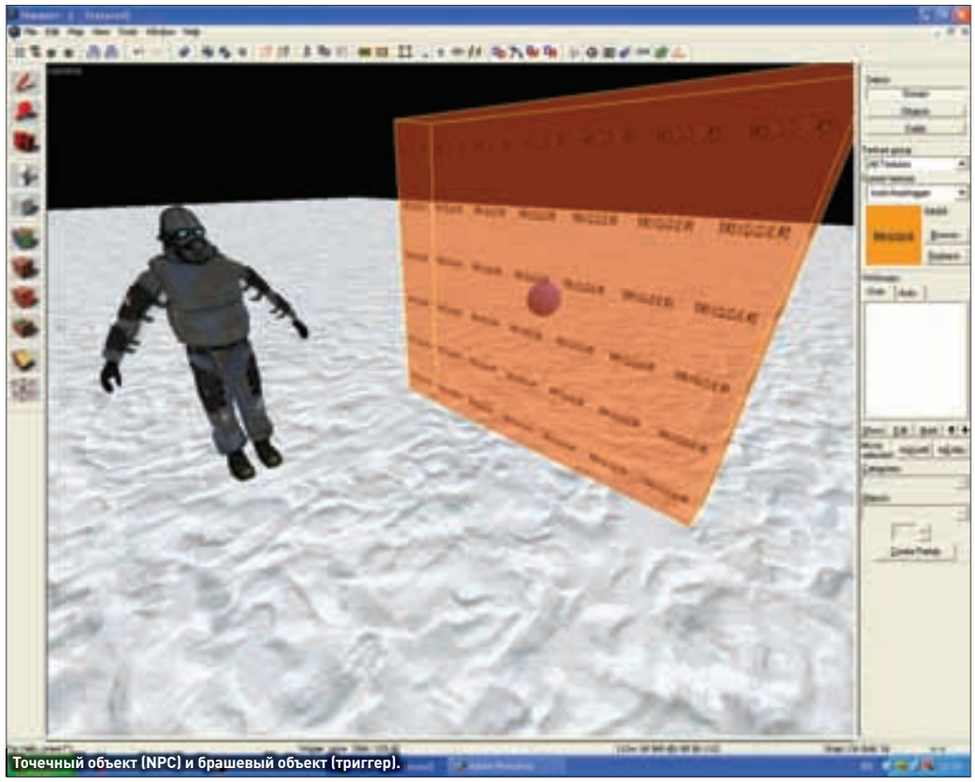
Материал – это совокупность изображения-текстуры и данных о типе поверхности. Если, например, вы наложите на браш материал дерева, в игре при попадании в него пуль будут отлетать опилки. В комплект Source SDK входит специальная программа, позволяющая создавать дополнительные материалы, если не хватит тех, которые были созданы разработчиками.

Браши хороши для моделирования крупных объектов, но, как бы ты ни пытался заполнить комнату большими трубами, дверями или окнами, без мелких деталей и освещения комната не будет выглядеть реалистично. И тут на помощь придут вспомогательные объекты, или энтити (от англ. entity). Они бывают брашевыми и точечными. Брашевые объекты служат в основном для создания невидимых стен, объемных эффектов вроде дождя и снега или специальных областей-триггеров, которые запускают какое-то событие. В то же время их можно использовать и в качестве кнопок, дверей или движущихся платформ. Точечных объектов довольно много. Они разделяются на несколько групп, каждая из которых предназначена для конкретных целей. Мы не будем перечислять их все. Отметим лишь некоторые из них. В первую очередь это источники света, вспомогательные модели (стулья, бочки, поезда и т.п.), неигровые персонажи, предметы (аптечки, боеприпасы) и оружие.

Итак, все крупные объекты на карте: стены комнат, горы и здания – строятся из брашей, а дополнительные детали создаются при помощи энтитей. После того как все объекты размещены и настроены все связи между ними, Hammer компилирует (собирает) карту. При этом все, что ты создал, превращается в игровой уровень. Чем сложнее геометрия карты, чем больше на ней объектов и источников света, тем больше времени это займет. Существуют небольшие хитрости, ускоряющие этот процесс, но о них поговорим в другой раз.



Все виды брашей, доступных в Hammer Editor.



Точечный объект (NPC) и брашевый объект (триггер).

В комплект Source SDK входит специальная программа, позволяющая создавать дополнительные материалы, если не хватит тех, которые были созданы разработчиками.

ИНТЕРФЕЙС

Напоследок опишем интерфейс и инструменты, доступные в Hammer.

Основную часть занимают три окна проекций и окно трехмерного вида. Щелкнув по заголовку любого из окон в левом верхнем углу, можно изменить тип проекции.

В левой части редактора располагается панель основных инструментов. Перечислим их.

Selection tool. Инструмент, предназначенный для выделения объектов и брашей. Он также позволяет перемещать, поворачивать или масштабировать их.

Magnify. Используется для увеличения или уменьшения вида в окнах проекций.

Camera. Позволяет перемещаться в трехмерном виде. Зажав левую кнопку мыши, можно вращать камеру. Для перемещения используются клавиши W, A, S и D.

Entity tool. Предназначен для размещения вспомогательных объектов. После того как вы выберете entity tool, справа от окон проекций появится меню выбора типа энтити.

Block tool. Инструмент для создания брашей. Выбрав его, нужно указать, какой из геометрических примитивов вы хотите построить.

Toggle texture application. Окно наложения материалов на браши. Позволяет менять масштаб текстуры, поворачивать или перемещать ее по поверхности браша.

Apply current texture. Накладывает на выделенный браш выбранную текстуру. В отличие от предыдущего инструмента не дает возможности управлять размещением текстуры на объекте.

Apply decals. Используется для наложения дополнительных эффектов вроде пятен крови поверх текстур. Их можно накладывать только на ровные поверхности.

Apply overlays. Более функциональный вариант предыдущего инструмента. Оверлеи можно масштабировать и накладывать на поверхности сложной формы.

Clipping tool. Позволяет создавать срезы брашей. Указав плоскость сечения, можно оставить как одну половину браша, так и обе.

Vertex tool. Инструмент, предназначенный для перемещения вершин браша. В сочетании с Clipping tool дает возможность довольно широко изменять форму браша.

Продолжение следует... PG

ОДНА

ПОБЕДА НА ВСЕХ

ЛУЧШИЕ ИГРЫ О ВТОРОЙ МИРОВОЙ ВОЙНЕ

ТЕКСТ:
БОРИС СОКОЛОВ

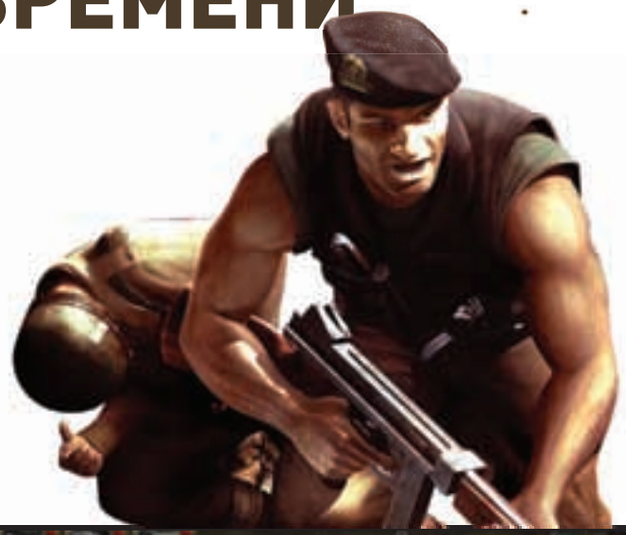
9 мая мы отметим 63-ю годовщину победы в Великой Отечественной войне.
На Красной площади состоится традиционный парад. Начищенные до блеска сапоги и идеальная выправка идущих в строю солдат не сравнятся со сверкающими на солнце орденами и медалями ветеранов. Эти награды они заработали кровью. В нашей стране, пожалуй, нет ни одной семьи, которой не коснулась бы та ужасная война. Миллионы людей погибли на фронте, побывали в плену, пережили оккупацию, прошли через ад блокадного Ленинграда. Именно поэтому 9 Мая – не просто красный день календаря, а один из самых важных праздников. Каждое новое поколение все меньше и меньше осознает чудовищную цену победы.

Увы, таков естественный ход истории. Спустя почти 200 лет мало кто помнит, когда началась и когда закончилась Отечественная война 1812 года. Детали забываются, остаются только сухие факты. В качестве напоминания о разгроме фашистской Германии потомкам достанутся песни той поры, литературные произведения, архивная кинохроника, художественные и документальные фильмы и, как ни странно, компьютерные игры. Для подавляющего большинства ветеранов современные технологии – темный лес, однако некоторые из них прекрасно понимают, что и американская Call of Duty, и отечественная «Смерть шпионам» далеки от суровой реальности. Оба продукта, как и другие игры, в первую очередь призваны развлекать людей. «Пусть молодые сохраняют память о нас хотя бы так, чем никак», – философски говорят старики.

КРИТЕРИИ ОТБОРА

Если верить всезнающему сайту Moby Games, первые игры о Второй мировой войне появились в далеком 1980 году: Computer Bismarck, Midway Campaign и North Atlantic Convoy Raider.
За 28 лет различные компании больше четырех сотен раз предлагали сразиться с виртуальными фашистами. Правильный журнал решил написать о самых лучших произведениях на эту тему. Мы не стали отбирать игры по принципу «представлены сражения на Восточном фронте или нет», все-таки с Германией, Италией и Японией боролись аж 53 государства. Правда, каким был вклад в победу той или иной страны – это уже другой вопрос. Изначально мы хотели ограничиться десяткой лучших из лучших, но потом от этой идеи пришлось отказаться. Во-первых, на свете существует куда больше классных игр. Во-вторых, если отдать первое место той или иной стратегии, то возмутятся поклонники экшенов, и наоборот. Нельзя забывать и о других разновидностях игр. Например, о танковых, авиационных и морских симуляторах. Шутка ли, почти за три десятилетия среди множества проектов затесались даже две RPG от польской компании Mirage Interactive: Another War и Weird Wars: The Unknown Episode of World War II. В общем, чтобы избежать лишних читательских споров, мы решили отметить лидеров в различных жанрах.

ЛУЧШИЕ **СТРАТЕГИИ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ**

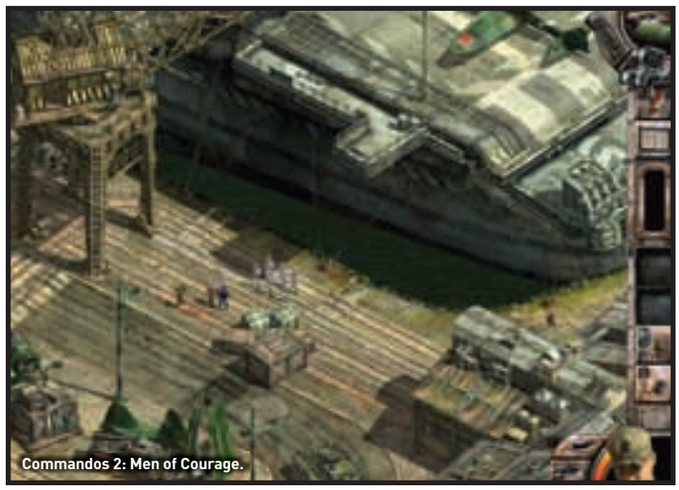


COMMANDOS

РАЗРАБОТЧИК: Pyro Studios
ПРЕДСТАВИТЕЛИ: Commandos: Behind Enemy Lines, Commandos: Beyond the Call of Duty, Commandos 2: Men of Courage, Commandos 3: Destination Berlin
ДАТЫ ВЫХОДА: 1998, 1999, 2001, 2003 годы

Десять лет назад среди засилья однообразных футуристических RTS Commandos: Behind Enemy Lines была подобна глотку родниковой воды в жаркой пустыне. В дебютном проекте испанской компании Pyro Studios игроку предлагали провести в тылу врага ряд диверсионных операций. Даже самые захудалые военные объекты охранялись как минимум несколькими десятками немцев: снайперы на вышках следили за дальними рубежами, патрули ходили вдоль дорог и высоких заборов, возле ворот стояли часовые, остальные отдыхали в казармах и были готовы по тревоге тут же прибежать на помощь. В лучшем случае на задание отправлялись все пятеро членов отряда коммандос, но чаще приходилось довольствоваться меньшим количеством бойцов. Каждый уровень представлял собой эдакий сборник головоломок, которые ты мог решить различными способами. Одни пытались обойтись без лишней пальбы и лавировали между окрашенными в зеленый цвет полями зрения противников. Другие заманивали врагов подальше от основных сил и устраивали засады. Методом проб и ошибок зачищался метр за метром. В конечном итоге фрицы валялись по всей округе или аккуратно лежали друг на друге в каком-нибудь укромном местечке, а бравые коммандос спокойно отправлялись выполнять следующую миссию. В следующих частях сериала разработчики не стеснялись экспериментировать с геймплеем. В Commandos: Beyond the Call of Duty к суровой мужской компании присоединилась коварная соблазнительница Наташа, Зеленый берет научился брать немцев в плен и передвигать тяжелые предметы, Шпиону позволили усыплять часовых и переодеваться в их форму, а похожему на молодого Жака Ива Кусто Аквалангисту выдали ружье и дубинку. Еще всем бойцам разрешили разбрасывать трофейные сигареты и кидаться камнями. В Commandos 2: Men of Courage отряд пополнился вором Толедо и сообразительной псиной по кличке Виски. Всем героям позволили заходить в здания, перетаскивать трупы и надевать вражескую форму. В Commandos 3: Destination Berlin на войну отправились только мужчины. Игра была разбита на три большие кампании: Сталинград, Центральная Европа и Нормандия. До сих пор непонятно, почему Pyro Studios взялась за малознакомый для себя жанр экшенов. В итоге вместо продолжения культовой стратегии мы получили неказистую пародию на Call of Duty под названием Commandos: Strike Force.

Commandos: Behind Enemy Lines.



Commandos 2: Men of Courage.

Sudden Strike.

Sudden Strike Forever.

«Блицкриг».

SUDDEN STRIKE

РАЗРАБОТЧИК: Fireglow
ПРЕДСТАВИТЕЛИ: Sudden Strike, Sudden Strike Forever, Sudden Strike 2, Sudden Strike 3: Arms for Victory
ДАТЫ ВЫХОДА: 2000, 2001, 2002, 2007 годы

Чертовски приятно признавать, что именно питерская компания Fireglow показала всему миру, как должны выглядеть RTS нового поколения. Долой строительство баз, добычу ресурсов и штамповку очередных партий пушечного мяса! Перед началом каждой миссии игроку ставили ту или иную боевую задачу и выдавали ограниченное количество войск. Иногда командование могло расщедриться на подкрепление. Для взятия какой-нибудь деревушки полагалось несколько подразделений пехоты и пара броневиков. Для штурма хорошо укрепленного района присылали танки и артиллерию. В особо крупных операциях участвовали дальнобойные гаубицы, реактивные системы залпового огня, самоходки и даже авиация. По меркам 2000 года игра выглядела очень реалистично. Каждый юнит характеризовался несколькими параметрами: боевой опыт, прочность брони или состояние здоровья, количество патронов и снарядов. После кровопролитного сражения игрок мог вылечить раненых бойцов, отремонтировать подбитые танки и воспользоваться трофейным оружием. Пехотинцы занимали места возле пулеметов, минометов и различных видов пушек или превращались в водителей грузовиков и бронетехники. Приготовленные по тому же рецепту, что оригинал (мелкие изменения не в счет), дополнение Sudden Strike Forever и сиквел Sudden Strike 2 закрепили достигнутый успех. Только в России вторая часть разошлась тиражом свыше 300 тысяч экземпляров. Разработка продолжения заняла почти пять лет. Увы, на фоне современных RTS последний эпизод сериала смотрится блекло.

Sudden Strike 3: Arms for Victory.

«БЛИЦКРИГ»

РАЗРАБОТЧИК: Nival Interactive
ПРЕДСТАВИТЕЛИ: «Блицкриг», «Блицкриг 2»
ДАТЫ ВЫХОДА: 2003, 2005 годы

Выпавшее из рук питерской студии Fireglow знамя подхватила московская компания Nival Interactive. Авторы дилогии «Блицкриг» не стали изобретать велосипед, а попросту развили идеи Sudden Strike. Разработчики нашли тонкую грань между аркадностью и реализмом. Во время танковых сражений движок следил за тем, в какую часть корпуса угодил снаряд. Лобовая броня выдерживала куда больше прямых попаданий, чем боковая, не говоря уже о тыльной. По обнаруженным вражеским целям артиллеристы стреляли куда точнее, чем по скрытым туманом войны объектам. По мере развития событий войска набирали очки опыта, а игрок не только получал награды и новые офицерские звания, но и, словно заправский ролевик, совершенствовал свои характеристики.
Мы сознательно не стали упоминать многочисленные дополнения к двум частям «Блицкрига». Сколоченные компаниями LaPlata Studios, INtex Publishing, MindLink Studio, ACTive Gaming, Dark Fox и Arise, они не внесли в геймплей ничего принципиально нового.

«Блицкриг 2».

«В ТЫЛУ ВРАГА»

РАЗРАБОТЧИК: Best Way
ПРЕДСТАВИТЕЛИ: «В тылу врага», «В тылу врага 2», «В тылу врага 2: Братья по оружию»
ДАТЫ ВЫХОДА: 2004, 2006, 2007 годы

Великолепное творение компании Best Way появилось внезапно, как чертик из табакерки. Показ демоверсии стал главным событием проходившей в 2003 году первой КРИ. Говорят, что представители «1С» подошли к украинским разработчикам с предложением заключить выгодный контракт чуть ли не спустя несколько минут после начала презентации – настолько увиденное поразило опытных сотрудников издательства. Уже тогда было понятно, что «В тылу врага» суждено стать настоящим хитом: великолепная трехмерная графика, предельно реалистичная физика, интригующий сюжет, тщательно продуманные миссии.

После феноменального успеха «В тылу врага» выход продолжения напрашивался сам собой. К сожалению, из-за установленных западным издателем игры жестких сроков (руководители Ubisoft Entertainment считали, что вторая часть способна на равных конкурировать с великой и ужасной Company of Heroes) разработчикам не удалось воплотить в жизнь все идеи. Нереализованные задумки нашли свое отражение в дополнении «В тылу врага 2: Братья по оружию».

«В тылу врага».

Company of Heroes.

COMPANY OF HEROES

РАЗРАБОТЧИК: Relic Entertainment
ПРЕДСТАВИТЕЛИ: Company of Heroes, Company of Heroes: Opposing Fronts
ДАТЫ ВЫХОДА: 2006, 2007 годы

На данный момент самой красивой и зрелищной RTS о Второй мировой войне по праву считается Company of Heroes. Одна красочная сцена сменяет другую со скоростью стрельбы из пулемета. Порой даже не верится, что перед тобой не очередной высокобюджетный голливудский фильм в духе «Спасения рядового Райана», а всего лишь компьютерная игра. Чего только стоит высадка на пляже Омаха! Казалось бы, немецкие пулеметные доты и усыпанное противотанковыми ежами плоское побережье должны навевать тоску – уж слишком много раз мы штурмовали это место в других играх. Но нет, уровень адреналина в крови зашкаливает. Не подкачали и другие уровни – каждый эпизод продуман до мельчайших подробностей. Стремительный темп развития событий не позволяет расслабиться ни на минуту. Дополнение Company of Heroes: Opposing Fronts авторы разделили на две части. Одну посвятили контрнаступлению немецкой бронетанковой дивизии, которое предопределило судьбу союзнической операции «Огород». Другую – сражениям британских войск за Кан. Обе кампании отличаются друг от друга тактикой сражений. В первом случае победа достигается благодаря молниеносным прорывам моторизованных подразделений, во втором успех приносят затяжные позиционные бои пехоты.

CODENAME PANZERS

РАЗРАБОТЧИК: Stormregion
ПРЕДСТАВИТЕЛИ: Codename Panzers, Phase One; Codename Panzers, Phase Two
ДАТЫ ВЫХОДА: 2004, 2005 годы

На этом месте могла бы быть Desert Rats vs. Afrika Korps или D-Day, однако мы предпочли серию Codename Panzers. По части геймплея детище Stormregion почти ничем не отличалось от конкурентов. Победу приносили следовавшие за продолжительным артиллерийским артобстрелом стремительные танковые атаки на слабые участки обороны противника. Из нестандартных решений разработчиков запомнилась разве что идея с обменом перед началом миссии доступных очков престижа на различные виды пехоты и бронетехники. Игра не обладала высоким уровнем реализма (например, морально устаревшие к моменту начала войны советские Т-26 почему-то считались средними танками), зато подкупала качественным дизайном уровней и детализированной картинкой. То же самое можно сказать и в адрес Codename Panzers, Phase Two. Во второй части вместо Курской дуги и высадки союзнических войск в Нормандии нам предложили принять участие в Африканской кампании (героем одних миссий был итальянец, других – англичанин) и освобождении Белграда югославской народно-освободительной армией.

Codename Panzers, Phase One.

ЛУЧШИЕ **ВАРГЕЙМЫ**

Panzer General.

Panzer General 2.

Panzer General 3D Assault.

Panzer General 3: Scorched Earth.

PANZER GENERAL

РАЗРАБОТЧИК: Strategic Simulations, Inc.

ПРЕДСТАВИТЕЛИ: Panzer General, Panzer General 2, Panzer General 3D Assault, Panzer General 3: Scorched Earth

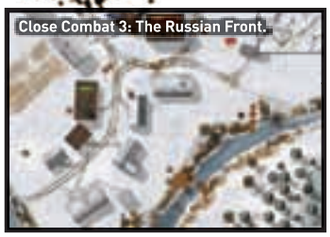
ДАТЫ ВЫХОДА: 1994, 1997, 1999, 2000 годы

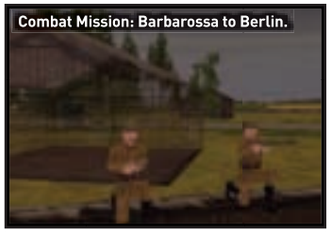
Спроси у представителя старого поколения геймеров, с какой игрой у него ассоциируется фраза «пошаговый гексагональный варгейм», и он наверняка назовет тебе Panzer General. Стоит включить фантазию, и разделенный на шестиугольники экран превращается в знаменитые поля сражений, а аккуратно нарисованные солдаты, пушки, танки, самолеты и корабли – в пехотные, артиллерийские, моторизованные, авиационные и морские подразделения. Всего в игре насчитывалось свыше 100 видов юнитов, каждый из которых обладал своими уникальными показателями. В первой части было представлено 38 сценариев. Большая часть из них моделировала реальные события времен Второй мировой, хотя попадались и вымышленные битвы. Например, после захвата Польши в 1939 году немцы могли завоевать Норвегию, потом двинуть на запад и высадиться на Британских островах или же в 1941 году победоносно пройти от Северной Африки до Ближнего Востока. По законам жанра на выполнение задания виртуальным генералам отводилось ограниченное количество ходов. Разработчики не гнались за полным реализмом, но при этом учли основные особенности того или иного периода войны. Например, во время наступления на Москву немецкая авиация полностью превосходит советскую, однако со временем ситуация выравнивается.

Во втором эпизоде нас вновь ждали сражения на территории Африки, Западной и Восточной Европы, а также фантастические миссии, в которых немцам надо было захватить США. В плане геймплея продолжение почти ничем не отличалось от оригинала, зато появилась поддержка игры через LAN, интернет и PBEM.

В Panzer General 3D Assault разработчики решили обойтись без Красной армии. В игре были представлены четыре кампании по 18 сценариев каждая: за Гудериана, Роммеля, Паттона и Монтгомери. Из-за перехода на 3D-графику серия потеряла былой шарм. Трехмерные модели танков, самоходок и пушек больше ассоциировались с пластмассовыми игрушками, а не с реально существовавшими войсками. Полупрозрачные гексы так и вовсе воспринимались не иначе как форменное издевательство. Впрочем, все это можно было стерпеть. К сожалению, в Panzer General 3: Scorched Earth к невыразительной, «детской» графике добавилась не самая удачная боевая система, которая поставила жирный крест на некогда знаменитом сериале.

Close Combat.


Close Combat 3: The Russian Front.


Combat Mission: Barbarossa to Berlin.

CLOSE COMBAT

РАЗРАБОТЧИК: Atomic Games
ПРЕДСТАВИТЕЛИ: Close Combat, Close Combat: A Bridge Too Far, Close Combat 3: The Russian Front, Close Combat 4: The Battle of the Bulge, Close Combat: Invasion – Normandy
ДАТЫ ВЫХОДА: 1996, 1997, 1999, 2000 годы

В 1996 году Close Combat произвела революцию в жанре варгеймов. Вместо размеренных пошаговых баталий Atomic Games предложила динамично развивающиеся сражения в реальном времени. Первая часть была посвящена высадке союзнических войск в Нормандии. Игрок мог командовать как американскими, так и немецкими солдатами. Победа доставалась не тому, у кого больше войск, а тому, кто правильно использовал силы на поле боя. Стоило противнику приблизить танки на расстояние выстрела из гранатомета, как он тут же оставался без бронетехники. Спрятавшийся за лесом минометный расчет спокойно бил по вражеским позициям. В самый ответственный момент малоопытные солдаты не выдерживали натиска и бросались врассыпную.
Вторая часть рассказывала о неудачной для союзников операции «Огород». Разработчики упростили интерфейс, улучшили AI противников и значительно усовершенствовали графику. Удивительно, но факт: представитель такого специфического жанра, как варгейм, разошелся внушительным тиражом и на равных боролся с Age of Empires и Total Annihilation за звание лучшей стратегии 1997 года.
Close Combat 3: The Russian Front не пользовалась большим спросом. Виной тому полное отсутствие интересных нововведений и устаревшая картинка. Close Combat 4: The Battle of the Bulge рассказывала о немецком контрнаступлении в Арденнах. И вновь игра не снискала большой популярности среди рядовой публики, равно как и пятая часть, в которой авторы вновь вернулись к теме высадки в Нормандии.

Close Combat: A Bridge Too Far.

COMBAT MISSION

РАЗРАБОТЧИК: Big Time Software
ПРЕДСТАВИТЕЛИ: Combat Mission: Beyond Overlord, Combat Mission: Barbarossa to Berlin, Combat Mission: Afrika Korps
ДАТЫ ВЫХОДА: 2000, 2002, 2003 годы

История Combat Mission напоминает сказку о Золушке. Разработчики и подумать не могли, что их пусть и неказистая, но зато полностью трехмерная и предельно реалистичная Combat Mission станет одним из лучших варгеймов. Игра распространялась через онлайн фирмой Battlefront. На первых порах количество заказов было ничтожно мало. Потом в сети появились восторженные отзывы покупателей, затем подоспели положительные рецензии различных журналов и интернет-ресурсов. Простому народу стало интересно, за что все так дружно нахваливают творение Big Time Software? В первую очередь за мощную физику окружающего мира. Игра учитывала кучу мелких параметров. Например, тот факт, что у «Пантер» листы брони располагались с уклоном 60 градусов, что значительно увеличивало время жизни немецких танков на поле боя. Трехмерный рельеф влиял на траекторию полета снарядов и пуль. Движок учитывал каждое деревце, каждый кустик. Благодаря фирменной системе ходов WEGO игроки отдавали команды одновременно в режиме паузы. После нажатия на кнопку go командиры ровно на одну минуту превращались в зрителей и наблюдали за происходящими событиями, после чего снова брали бразды правления в свои руки. Сюжет Combat Mission: Barbarossa to Berlin был полностью посвящен событиям на Восточном фронте. К сожалению, вместе со всеми достоинствами первой части в продолжение перекочевали и недостатки. Предпринятая в 2003 году попытка подсунуть под видом Combat Mission: Afrika Korps игру трехлетней давности закончилась провалом. Сражения по-прежнему выглядели реалистично, но качество графики удручало.

Combat Mission: Beyond Overlord.

ЛУЧШИЕ **ПОШАГОВЫЕ ТАКТИЧЕСКИЕ СТРАТЕГИИ**

SOLDIERS AT WAR

РАЗРАБОТЧИК: Random Games
ДАТА ВЫХОДА: 1998 год

Что такое Soldiers at War? Представь себе старый добрый X-COM, только в декорациях Второй мировой войны. В подчинении у главного героя капитана Спенсера находятся четыре взвода. Каждый персонаж имеет 12 характеристик. При распределении оружия надо учитывать специализацию героев. Единственный на весь отряд «Томпсон» вполне логично вручить автоматчику, а вот ручные гранаты пригодятся всем бойцам. По мере выполнения миссий солдаты улучшают характеристики. Со временем довольно средние вояки превращаются в настоящие машины для убийства. Увы, на определенном этапе игры наступает момент, когда опытные ребята попросту устают от вида крови и просят дать им передышку. Так что желательно не увлекаться прокачкой избранных героев и держать под рукой достойных резервистов.

На первый взгляд нарисованные от руки уровни кажутся примитивными: 256 цветов SVGA-графики, схематичное изображение зданий, простенький дизайн. Однако со временем понимаешь, что за внешней простотой скрывается богатый мир. Каждый из охранников занимается своим делом: первые патрулируют периметр, вторые охраняют определенный объект, третьи сопровождают важную персону. Как и в Commandos, любой уровень представляет собой набор интересных головоломок. Стоит решить одну, как тут же хочется взяться за другую.

Soldiers at War.

«Операция Silent Storm».

«ОПЕРАЦИЯ SILENT STORM»

РАЗРАБОТЧИК: Nival Interactive
ПРЕДСТАВИТЕЛИ: «Операция Silent Storm», «Операция Silent Storm: Часовые»
ДАТЫ ВЫХОДА: 2003, 2004 годы

Интерес к увядавшему поджанру пошаговых тактических стратегий возродила отечественная компания Nival Interactive. Разработчики прекрасно понимали, что в XXI веке для завоевания популярности среди геймеров одной четко выстроенной боевой системы недостаточно. Да и красивой графики может не хватить. Главная гордость сериала «Операция Silent Storm» – правдоподобная физика повреждений. После взрыва фугаса дома разваливались по кирпичикам в полном соответствии с законами Ньютона. Никаких заранее срежиссированных сценок – все рассчитывалось в режиме реального времени. Величина разрушений зависела от уймы параметров. В одном случае ударная волна могла снести большой кусок стены и покорежить потолочные перекрытия, в другом лишь выбить стекла из окон и скосить растущие поблизости кусты. Впервые в истории жанра ты превращался из обычного солдата в эдакого бога войны, которой мог стирать с лица земли непонравившиеся объекты.

«Операция Silent Storm: Часовые».

ЛУЧШИЕ **ШУТЕРЫ ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА**

WOLFENSTEIN

РАЗРАБОТЧИКИ: id Software, Gray Matter Studios, Nerve Software
ПРЕДСТАВИТЕЛИ: Wolfenstein 3D, Spear of Destiny, Return to Castle Wolfenstein
ДАТЫ ВЫХОДА: 1992, 2001 годы

Если из Wolfenstein 3D убрать шестиствольный пулемет, монстров и битвы с боссами уровней (особенно с закованным в доспехи Адольфом Гитлером), то получится чуть ли не самый реалистичный FPS начала 90-х годов. Из-за того что противники ходили по плоскостям, а не летали по воздуху, у некоторых особо чувствительных геймеров возникало головокружение и даже тошнота. Сюжет был прост как две копейки: Уильям Блажкович покидает тюремную камеру и отправляется исследовать набитый под завязку врагами огромный фашистский замок. Для своего времени Wolfenstein 3D была настоящим прорывом – как в плане графики, так и по части геймплея.

Через несколько месяцев id Software выпустила сборник дополнительных миссий Spear of Destiny. В 1994 году издательство FormGen Corporation без какого-либо участия авторов оригинальной игры создала еще два эпизода: Return to Danger и Ultimate Challenge. Попытка заработать деньги на раскрученной торговой марке потерпела крах – диски разошлись ничтожно малым тиражом.

В 2001 году в продажу поступил довольно неплохой ремейк Return to Castle Wolfenstein от Gray Matter Studios и Nerve Software (первые создали одиночный режим, вторые – сетевой). Уже ставшие бессмертной классикой катакомбы были разбавлены несколькими уровнями на открытой местности. Вместо бесконечной череды коридоров казематы теперь связывали лестницы. Что касается сюжета, то на этот раз Уильяму Блажковичу поручили уничтожить ракету «Фау-2», угнать прототип реактивного самолета «Кобра», раздобыть образец скорострельного пулемета «Веном», разобраться с армией убер-солдат и отправить на тот свет помешанную на исследовании паранормальных явлений верхушку СС.

Wolfenstein 3D.

CALL OF DUTY

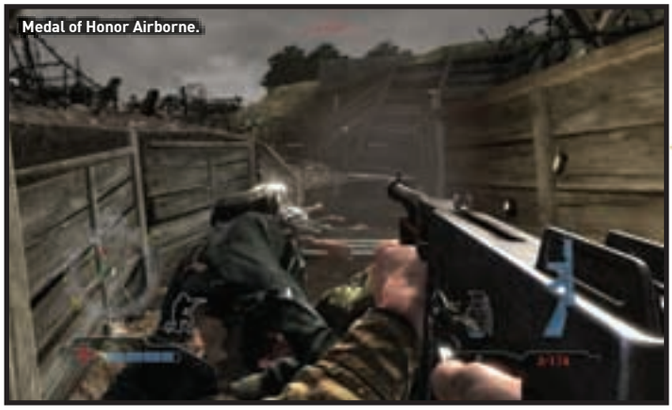
РАЗРАБОТЧИКИ: Infinity Ward, Gray Matter Studios
ПРЕДСТАВИТЕЛИ: Call of Duty, Call of Duty: United Offensive, Call of Duty 2
ДАТЫ ВЫХОДА: 2003, 2004, 2005 годы

После релиза Medal of Honor Allied Assault 22 из 25 сотрудников 2015 Inc. написали заявления об увольнении и основали компанию Infinity Ward. На создание Call of Duty ушло около полутора лет. Разработчики установили в жанре кинематографичных FPS новый стандарт качества, выжав из основательно состарившегося к 2003 году движка id Tech 3 (больше известен под названием Quake 3: Team Arena Engine) максимум возможного. Позаимствованная из фильма «Враг у ворот» битва за побережье Сталинграда могла дать фору легендарной высадке на пляже Омаха. У американцев хотя бы было оружие, а на залитой кровью волжской земле приходилось добывать винтовку самому. Но больше всего впечатлил эпизод, в котором следовало использовать в качестве укрытий лежащих на лугу дохлых коров. Бесспорно, Call of Duty была клоном, но настолько качественным, что ни у кого не поднялась рука поставить игре низкий балл.

Разработкой Call of Duty: United Offensive занималась Gray Matter Studios. Авторам удалось создать несколько запоминающихся моментов: зимняя битва в Арденнском лесу, сражение в небе над Роттердамом, диверсионная операция британского спецназа на Сицилии, оборона дома Павлова в Сталинграде, мясорубка на харьковском вокзале. Каждую из этих миссий хотелось проходить снова и снова.

В октябре 2005 года вышла Call of Duty 2. Фанаты получили завернутую в новую графическую обертку сладкую конфетку из прямолинейных уровней и уймы скриптов. Игра притягивала к себе со страшной силой. Каждый новый уровень только разжигал и без того немалый аппетит. Прожорливые геймеры успокаивались только тогда, когда на экране появлялись финальные титры.

Call of Duty.


Medal of Honor Airborne.

MEDAL OF HONOR

РАЗРАБОТЧИКИ: 2015, Inc., EA Los Angeles, TKO Software
ПРЕДСТАВИТЕЛИ: Medal of Honor Allied Assault, Medal of Honor Allied Assault: Spearhead, Medal of Honor Allied Assault: Breakthrough, Medal of Honor Pacific Assault, Medal of Honor Airborne
ДАТЫ ВЫХОДА: 2002, 2003, 2004, 2007 годы

Авторы Medal of Honor Allied Assault показали всему миру, какими должны быть FPS нового поколения. Легендарная высадка на пляже Омаха навсегда войдет в историю компьютерных игр. 2015, Inc. удалось создать настоящий шедевр.
Внезапно темный экран сменяется сценой с плывущими в сторону побережья десантными шлюпками. Взрывы снарядов поднимают воду на несколько метров вверх. Вот немецкие артиллеристы прямым попаданием накрыли соседей. Нервы на пределе: один из боевых товарищей начинает читать молитву, другой без малейшего стеснения блюет себе на ноги, все остальные дрожат, как осиновые листки на ветру. Бронированная заслонка открывается, и тут же пулеметная очередь скашивает несколько человек из первых рядов.
Ты погружаешься в воду и худо-бедно доплываешь до берега. А там творится кромешный ад. Плотность вражеского огня настолько высока, что пули так и стучат по противотанковым ежам. После чудодейственного укола медика начинается безумный забег от одного укрытия к другому. Помимо копии начала фильма «Спасение рядового Райана» в игре хватало и других ярких эпизодов: поездка на джипе, перестрелки в доке с подводными лодками, сражение с «Королевскими тиграми», снайперская дуэль под проливным дождем.
Разработкой дополнения Medal of Honor Allied Assault: Spearhead занималась EA Los Angeles. Авторы сделали лишь три новые кампании (кстати, в последней главный герой штурмовал Берлин вместе с русскими солдатами), добавили скриптовых сценок и пригласили для озвучивания сержанта Джека Барнса знаменитого голливудского актера Гэри Олдмана (Gary Oldman). Пока EA Los Angeles возилась с полноценным продолжением сериала, TKO Software быстренько смастерила Medal of Honor Allied Assault: Breakthrough.
В Medal of Honor Pacific Assault авторы продолжили традицию воспроизведения самых ярких моментов из популярных фильмов. Перестрелка в густых зарослях травы была позаимствована из «Говорящих с ветром», некоторые эпизоды отсылали к «Тонкой красной линии» и «Мосту через реку Квай». Нетрудно догадаться, откуда скопировали сцену с налетом японской авиации на Перл-Харбор.
В Medal of Honor Airborne EA Los Angeles сосредоточилась исключительно на подвигах американских десантников. Первые эпизоды выглядели впечатляюще, но ближе к середине игры однообразные перестрелки начинали надоедать. Появлявшиеся на двух последних уровнях пуленепробиваемые элитные солдаты в противогазах с тяжелыми пулеметами наперевес так и вовсе смотрелись ни к селу ни к городу.

Brothers in Arms: Road to Hill 30.

BROTHERS IN ARMS

РАЗРАБОТЧИК: Gearbox Software
ПРЕДСТАВИТЕЛИ: Brothers in Arms: Road to Hill 30, Brothers in Arms: Earned in Blood
ДАТА ВЫХОДА: 2005 год

В отличие от разработчиков Medal of Honor и Call of Duty авторы Brothers in Arms сделали ставку не на ураганные перестрелки с толпами фашистов, а на дотошное моделирование сражений. Сюжет игры базировался на реальных событиях и рассказывал о подвигах бойцов 101-й воздушно-десантной дивизии. Главный герой сержант Мэтт Бейкер командовал двумя небольшими отрядами: «группой движения» и «группой нападения». Иногда на подмогу приходили танкисты. Компания Gearbox Software придумала предельно простую систему отдачи приказов. Бойцы открывали подавляющий огонь, перемещались от одной указанной точки к другой и самостоятельно искали наиболее подходящие укрытия.
Brothers in Arms: Earned in Blood позиционировалась как полноценное продолжение, хотя по своей сути игра была обычным дополнением. Главная роль досталась второстепенному персонажу из первой части сержанту Джо Хартсоку. Разработчики придумали несколько новых миссий, улучшили искусственный интеллект врагов и добавили два новых вида оружия.

Brothers in Arms: Earned in Blood.

ЛУЧШИЕ **СЕТЕВЫЕ ШУТЕРЫ ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА**

BATTLEFIELD 1942

РАЗРАБОТЧИК: Digital Illusions
ПРЕДСТАВИТЕЛИ: Battlefield 1942, Battlefield 1942: The Road to Rome, Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII
ДАТЫ ВЫХОДА: 2002, 2003 годы

Battlefield 1942 произвела в жанре сетевых FPS настоящую революцию. Digital Illusions предложила принять участие в 16 знаменитых битвах времен Второй мировой войны. Все сражения были объединены в четыре кампании. Первая разворачивалась в Африке, вторая – на Восточном фронте, третья – на Западном, четвертая – в Тихоокеанском регионе. Игрок мог выбрать одну из нескольких ролей. Кто-то с автоматом в руках штурмовал позиции противника, кто-то садился за штурвал самолета или залезал в кабину танка, кто-то предпочитал чинить подбитую бронетехнику или лечить раненых. В общем, каждый мог найти себе занятие по вкусу. На картах располагалось несколько баз. События сменялись с невероятной быстротой. Атаки накатывались одна за другой, контрольные точки то и дело переходили из рук в руки.

В Battlefield 1942: The Road to Rome сражения развернулись на континентальной Италии и острове Сицилия. Разработчики создали шесть новых карт и более 30 видов техники и стрелкового оружия. В Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII были представлены экспериментальные изобретения фашистских и союзнических ученых. После появления немецких «Штурмтигров», «Натеров» и «Фау-2», американских T-95, «Шерманов» с ракетными установками и пехотинцев с реактивными ранцами худо-бедно реалистичные сетевые баталии превратились в черт знает что. Однако это нисколько не сказалось на популярности игры.

Battlefield 1942.

RED ORCHESTRA: OSTFRONT 1941–1945

РАЗРАБОТЧИК: Tripwire Interactive
ДАТА ВЫХОДА: 2006 год

На фоне реалистичной Red Orchestra: Ostfront 1941–1945 Battlefield 1942 кажется махровой аркадой. Для того чтобы убить простого пехотинца, порой достаточно одного выстрела. Если пуля попадет в ногу, то боец будет хромать до конца сражения. Танкисты смотрят на мир сквозь узкую бойницу, а скорость вращения башни зависит от модели выбранной техники. Удивительно, но в детище американской компании Tripwire Interactive нет союзнических войск. Игра целиком и полностью посвящена событиям на Восточном фронте.

Red Orchestra: Ostfront 1941–1945.

Battlefield 1942: The Road to Rome.

ЛУЧШИЕ **ТАКТИЧЕСКИЕ ЭКШЕНЫ**

HIDDEN & DANGEROUS

РАЗРАБОТЧИК: Illusion Softworks
ПРЕДСТАВИТЕЛИ: Hidden & Dangerous, Hidden & Dangerous: Devil's Bridge, Hidden & Dangerous 2, Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron
ДАТЫ ВЫХОДА: 1999, 2000, 2003, 2004 годы

Представь себе графически улучшенный вариант Tom Clancy's Rainbow Six, но только про британских коммандос. Перед началом каждой кампании четверо спецназовцев могли взять с собой строго определенное количество амуниции. Огневая мощь квартета менялась в зависимости от выбранных стволов. Управляемые искусственным интеллектом солдаты не стеснялись использовать укрытия, перепрыгивали через препятствия и метко стреляли с колена. Чтобы отправить врага на тот свет, хватало одного выстрела в голову или грудь. Но попасть было нелегко: перекрестие прицела покачивалось вверх-вниз, а во время бега так и вовсе прыгало по всему экрану. А еще, перед тем как нажать на курок, приходилось делать поправку на отдачу. Дополнение Hidden & Dangerous: Devil's Bridge не внесло никаких принципиальных изменений в геймплей. Разработчики попросту добавили в оригинальную игру девять миссий и несколько новых видов оружия и техники.

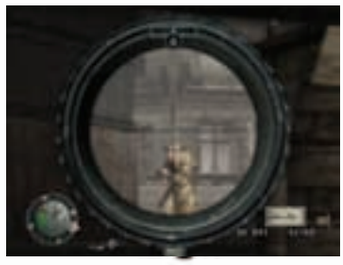
Главным украшением Hidden & Dangerous 2 стал движок LS3D (использовавшийся также в Mafia: City of Lost Heaven от той же студии). Модели персонажей теперь состояли из 1500 полигонов, размер карт разросся до 4 квадратных километров, а многие окружающие объекты можно было разрушить. Значительно расширился набор заданий. Британские спецназовцы устраивали диверсии, фотографировали особо важные объекты, брали в плен высокопоставленных офицеров и даже похищали знаменитую шифровальную машину «Энигма». В Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron вошли девять одиночных миссий, три мультиплеерные карты, пять новых видов стрелкового оружия и немецкая противотанковая пушка PaK 40.

Hidden & Dangerous 2

Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron

НИ КАПЛИ СОВЕСТИ

Среди различных игр о Второй мировой Sniper Elite занимает особое место. Творение Rebellion Software обладало довольно неплохой графикой и интересным геймплеем, да только стрелять приходилось в советских солдат. Такое решение можно было понять, если бы разработчики показывали войну глазами немцев. Ан нет, сценаристы придумали откровенно безумный сюжет. В 1945 году красноармейские генералы объединились с недобитыми фашистами, чтобы покорить весь мир. Перебить всех заговорщиков поручили элитному снайперу. Смотреть на то, как летящая в замедленном режиме пуля врезается в голову солдата с красной звездочкой на шапке-ушанке? Нет уж, увольте. К чести российского издателя, компании «Бука», локализованная версия была серьезно переделана.



ЛУЧШИЕ **АВИАЦИОННЫЕ СИМУЛЯТОРЫ**

SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE

РАЗРАБОТЧИК: LucasArts Entertainment
ДАТА ВЫХОДА: 1991 год

LucasArts Entertainment известна прежде всего первоклассными рисованными квестами и обилием игр различных жанров по мотивам «Звездных войн». Однако в послужном списке компании есть и отменный авиасимулятор. Secret Weapons of the Luftwaffe была посвящена сражениям между американскими и немецкими летчиками. Фирменное блюдо игры – интерактивная кампания. Виртуальный пилот начинал карьеру в 1943 году и своими действиями мог изменить ход войны. Если не уничтожить шарикоподшипниковый завод, огромное хранилище реактивного топлива и стартовую площадку для ракет V1/V2, то победу одержат фашисты. Янки летали на истребителе P-51 Mustang, истребителе-бомбардировщике P-47 Thunderbolt и стратегическом бомбардировщике B-17 Flying Fortress. Соколы Геринга сражались на проверенных временем Messerschmitt Bf 109 и Focke-Wulf Fw 190, а также на новеньких Messerschmitt Me 163, Me 262 и суперсекретном Horten Ho 229.

Secret Weapons of the Luftwaffe.

WWII Fighters.

WWII FIGHTERS

РАЗРАБОТЧИК: Jane's Combat Simulations
ДАТА ВЫХОДА: 1998 год

Сюжет WWII Fighters рассказывал о действиях союзнических и немецких летчиков во время Арденнского контрнаступления. Игра по праву стала самой лучшей в своем жанре по итогам 1998 года. Столь реалистичной физики повреждений и красивой графики на тот момент не было ни в одном другом авиационном симуляторе. Оторвавшийся кусок крыла порхал в небе, словно его действительно подхватывали потоки воздуха. После удара о землю отлетевший в сторону фюзеляж еще долго кувыркался по полю.

B-17 Flying Fortress: The Mighty Eighth.

B-17 FLYING FORTRESS: THE MIGHTY EIGHTH

РАЗРАБОТЧИК: Wayward Design Limited
ДАТА ВЫХОДА: 2000 год

Геймплей B-17 Flying Fortress: The Mighty Eighth сильно отличался от того, что мы привыкли видеть в других авиационных симуляторах. Все дело в размерах. Длина фюзеляжа – 22.6 м, высота – 5.82 м, размах крыла – 31.62 м, бомбовая нагрузка – до 5800 кг. Для управления такой громадиной требовался экипаж из 10 человек. По умолчанию виртуальный B-17 летел в автоматическом режиме, однако в любой момент ты мог вселиться в тело пилота, стрелка или бомбардира. Каждая роль требовала определенных навыков. Самое трудное – поднять летающую крепость в воздух, все остальное для пилота уже не так страшно. Никаких перегрузок из-за выполнения фигур высшего пилотажа. Летишь себе спокойно к заданной цели на крейсерской скорости 400 км/ч, снижаешься на необходимую высоту и ждешь, пока бомбардир с помощью прицела Norden сбросит несколько тонн смертоносного груза на головы врагов, после чего с чувством выполненного долга возвращаешься обратно. Если в небе появятся немецкие истребители, в дело вступит один из пулеметчиков.

«Ил-2 Штурмовик».

«Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения».

«ИЛ-2 ШТУРМОВИК»

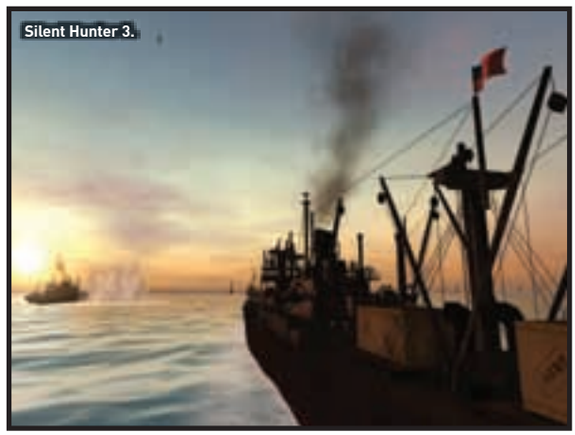
РАЗРАБОТЧИК: 1C: Maddox Games
ПРЕДСТАВИТЕЛИ: «Ил-2 Штурмовик», «Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения», «Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения – Дороги войны», «Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения. Второй фронт», «Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения. Асы в небе», «Ил-2 Штурмовик. Операция "Барбаросса"»
ДАТЫ ВЫХОДА: 2001, 2003, 2004 годы

Пожалуй, самая известная (и успешная) на Западе российская игра изначально задумывалась как симулятор штурмовика Ил-2, однако по просьбе западного издателя пришлось добавлять немецкую кампанию. Игрок мог принять участие во всех ключевых сражениях Великой Отечественной войны. Первое боевое крещение он получал в 1941 году в небе над Львовом, последняя битва проходила в 1945 году над Берлином. Удобный встроенный редактор карт позволял создавать собственные миссии. Требовалось лишь выбрать необходимые типы воздушной и наземной техники, задать маршруты движения и определить цели. При желании можно было устроить побоище с участием сотни самолетов – все зависело от мощности компьютера. Все те, кому хотя бы чуть-чуть интересен жанр симуляторов, наверняка имеют в своей коллекции «Ил-2 Штурмовик» или одно из многочисленных дополнений.

ЛУЧШИЕ **МОРСКИЕ СИМУЛЯТОРЫ**

SILENT HUNTER

РАЗРАБОТЧИКИ: Aeon Electronic Entertainment, Ultimation Inc., Ubisoft Romania
ПРЕДСТАВИТЕЛИ: Silent Hunter, Silent Hunter Patrol Disk, Silent Hunter Patrol Disk #2, Silent Hunter 2, Silent Hunter 3, Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific
ДАТЫ ВЫХОДА: 1996, 1997, 2001, 2005, 2007 годы



Из целой россыпи симуляторов подводной лодки до наших времен дожил только сериал Silent Hunter. Вышедшая в 1996 году первая часть выделялась на фоне конкурентов благодаря двум составляющим. Первая – высокая правдоподобность событий. Разработчики пригласили в качестве консультанта знаменитого американского подводника Уильяма Гробнера. 16 февраля 1944 года молодой капитан потопил японский легкий крейсер «Агано». Игрок мог подобрать для себя наиболее подходящий уровень реализма, причем наивысший показатель почему-то равнялся не 100, а аж 115 процентам. На максимальном уровне не учитывалась каждая мелочь. Например, по ходу игры выяснялось, что часть торпед с дефектами, а автоматически рассчитываемая величина упреждения огня при плохой видимости оказывалась неверной. Второй компонент – первоклассная SVGA-графика. Текстуры водной поверхности подобрали так здорово, что у игрока возникала иллюзия, будто лодеп действительно слегка покачивается на волнах. Вражеские корабли были прорисованы с максимальной точностью: тут тебе и святящиеся в темноте иллюминаторы, и навигационные огни, для полного счастья не хватало только копошащихся на палубе матросов.

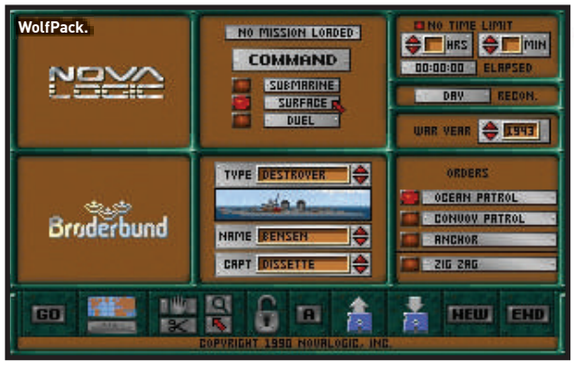
В 1997 году вышли два диска с дополнениями, каждый из которых добавлял в режим карьеры по две новые зоны для патрулирования и по 15 одиночных сценариев.

Создание полноценного продолжения заняло почти пять лет. Сначала над второй частью работала Aeon Electronic Entertainment, но затем игру поручили Ultimation Inc. К релизу графика выглядела чересчур устаревшей, интерфейс громоздким, а линейная кампания казалась чересчур скучной. Не добавляло радости и то, что в качестве главного героя выступал немецкий подводник. Единственное, что могло скрасить неприятные впечатления, – детальная модель повреждений.

Былую популярность сериалу вернуло румынское отделение Ubisoft Entertainment. Благодаря переходу на современный движок игра засияла яркими красками. Многие виртуальные командиры забывали о мерах безопасности и становились в надводное положение, чтобы полюбоваться великолепными закатами и восходами солнца. Вместо перехода с одного статического экрана на другой ты мог свободно перемещаться по всей лодке: постоять на мостике, заглянуть в носовой отсек, побывать на центральном посту, отдохнуть в своей каюте, включив режим ускоренного течения времени. В игре было предусмотрено два перископа. Первый, с более широким углом обзора, предназначался для осмотра окрестностей, второй, более компактный, использовался для подготовки атаки из подводного положения.

К сожалению, разработчики поторопились с релизом четвертой части. Даже в версии 1.20 хватало серьезных багов: справочные данные о высоте мачт и осадке кораблей не соответствовали действительности, определить точное расстояние до цели с помощью перископа было практически невозможно – приходилось пускать торпеды на глазок. Некоторые товарищи даже умудрялись расстреливать эсминцы из жалкой 40-миллиметровой пушки, после чего принимались топить беззащитные грузовые суда. Ошибки исправили только после выхода вереницы патчей, но было слишком поздно.

ЛУЧШИЕ ТАНКОВЫЕ СИМУЛЯТОРЫ



WOLFPACK

РАЗРАБОТЧИК: NovaLogic Inc.
ДАТА ВЫХОДА: 1990 год

В конце 80-х – первой половине 90-х годов вышло немало симуляторов подводных лодок времен Второй мировой: Up Periscope! (1988), Silent Service 2 (1990), Das Boot: German U-Boat Simulation (1990), Aces of the Deep (1994). Все они были чудо как хороши для своего времени, но наилучших результатов добилась WolfPack 1990 года выпуска. Сотрудники тогда еще молодой калифорнийской компании NovaLogic Inc. настолько вдохновились фильмом «Лодка» Вольфгана Петерсена (Wolfgang Petersen), который, в свою очередь, был снят по мотивам одноименного романа бывшего подводника Лотара Гюнтера Баххейма, что решили создать компьютерную игру. Ты мог стать как командиром немецкой субмарины, так и капитаном эсминца и даже транспортного корабля. Многие знатоки справедливо упрекали WolfPack в излишней аркадности. Дескать, почему использовались только прямо идущие торпеды, куда подевалась артиллерия, как экипаж мог подолгу находиться на глубине без пополнения запаса кислорода и т.д. Зато это была единственная игра, в которой ты мог командовать не только одним кораблем, но и целыми соединениями. Возможность перескакивать из одной рубки в другую открывала широкий простор для тактических маневров. Например, пока эсминец закидывал первую лодку глубинными бомбами, вторая совершала экстренное всплытие и пускала торпеду чуть ли не в упор.

«СТАЛЬНАЯ ЯРОСТЬ: ХАРЬКОВ 1942»

РАЗРАБОТЧИК: Graviteam, Discus Games
ДАТА ВЫХОДА: 2007 год

В 90-е годы различные компании неоднократно моделировали сражения с участием современных танков, но почему-то лишь изредка обращались к великим битвам времен Второй мировой войны. Как ни крути, но вышедшие ближе к концу XX столетия Panzer Commander от Ultimation и Panzer Elite от Wings Simulations были довольно средненькими симуляторами. Приятно осознавать, что долгое время пустовавшую нишу наконец-то занял украинский проект «Стальная ярость: Харьков 1942». Виртуальные бои проходят по всем военным законам: стальные громадины едут вровень с пехотой и расстреливают пулеметные гнезда, а солдаты уничтожают артиллерийские расчеты. Отдельного разговора заслуживают танковые дуэли: механики-водители используют складки местности для укрытия, запутывают следы и пытаются подобраться к противнику с наименее защищенной стороны, чтобы сделать смертельный выстрел. Если тебе не безразличен жанр танковых симуляторов, настоятельно рекомендуем познакомиться с этой замечательной игрой. **PG**

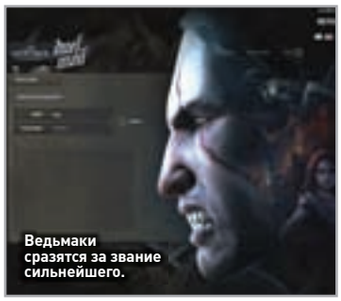
«Стальная ярость: Харьков 1942».

EDITORIAL

Когда популярные игры и вселенные выходят в онлайн – это хорошо. Но лишь с одной стороны. С другой, новоявленное MMO-развлечение нередко обладает формой браузерки. Месяц назад в своей editorial-колонке я писал о Warlords Online, сегодня Ваня Гусев прибежал с новостью о браузерном «Ведьмаке». Поначалу такие игрушки радуют, правда, меня лично даже самое распрекрасное «оконное удовольствие» цепляет не дольше, чем на неделю. Вот и с The Witcher Duel Mail такой же расклад получился. Несколько знакомых по прошлогодней RPG артов не способны удержать меня у очередной итерации «комбатсру»...

Андрей «Q-Tuzoff» Теодорович

БЕТА-ТЕСТ



Ведьмаки сразятся за звание сильнейшего.

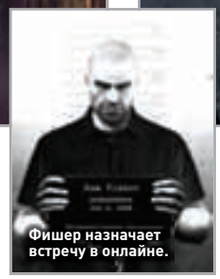
THE WITCHER: DUELMAIL

Польская компания CD Projekt оригинально отреагировала на мольбы фэнов добавить мультиплеер в популярную ролевую игру «Ведьмак». 9 мая будет запущен онлайновый браузерный проект The Witcher: DuelMail. Игроки, выбрав понравившийся из предложенных трех классов (witcher, sorceress, frightener), смогут сразиться один на один. Бой ведется в пошаговом режиме: выбираешь атаки, заклинания и защиту, потом ждешь ответа соперника. Победил – получил опыт и деньги и можешь чуть-чуть прокачать персонажа.

От других подобных флэшек DuelMail отличает высокое качество исполнения. Разработчик – студия one2tribe Company даже провела мокап-сессию, чтобы не было стыдно за анимацию. Сейчас игра находится в стадии бета-тестирования, которое продлится вплоть до премьеры проекта в День Победы.

UBISOFT СОЗДАСТ MMO-ИГРУ ИМЕНИ ТОМА КЛЭНСИ

Признайся, ты даже не мечтал о BioShock Online...



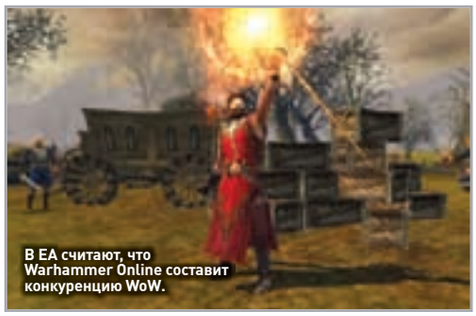
Фишер назначает встречу в онлайне.

Гильмо благословил Clancy-MMO.

Растущая популярность MMO-игр привела к тому, что сегодня издатели всерьез подумывают о переводе в онлайн большинства раскрученных франчайзов. Пусть даже некоторые из известных серий на первый взгляд совершенно непригодны для воплощения в формате MMORPG. Так, глава французской компании Ubisoft Ив Гильмо (Yves Guillemot) сообщил о планах по созданию онлайнового проекта во вселенной игр Тома Клэнси (Tom Clancy). По его словам, идея возникла давно, но издательство не решалось начать разработку, так как лицензионные отчисления писателю были бы слишком велики. Однако недавно Ubisoft приобрела бессрочные права на имя Тома Клэнси и теперь может бесплатно использовать его в играх, книгах и фильмах. А значит, пора приниматься за Clancy-MMO! По замыслу, в одной игре встретятся Сэм Фишер, бойцы «Радуги Шесть», герои Ghost Recon Advanced Warfighter, а также сотни тысяч геймеров. Гильмо утверждает, что онлайновому проекту уже дан зеленый свет и у компании имеются все технологии, необходимые для создания MMO. Не хватает только команды разработчиков. Как только Ubisoft наберет нужное количество специалистов, игру запустят в производство. Ее ориентировочный бюджет – 40–50 миллионов долларов.

Не дремлют и в Take-Two Interactive. Недавно глава издательства Штраус Зельник (Strauss Zelnick) выступил на конференции Smid Cap, где заявил: серии BioShock и Civilization в перспективе могут стать онлайновыми играми. Удивил, ничего не скажешь.

WARHAMMER ONLINE ПРОДОЛЖАЕТ БУКСОВАТЬ



В EA считают, что Warhammer Online составит конкуренцию WoW.

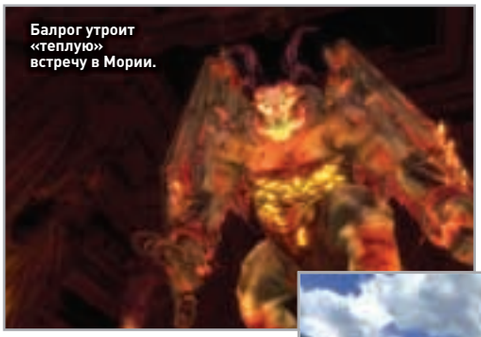
Обладатели специздания получат доступ к дюжине бонусных квестов.

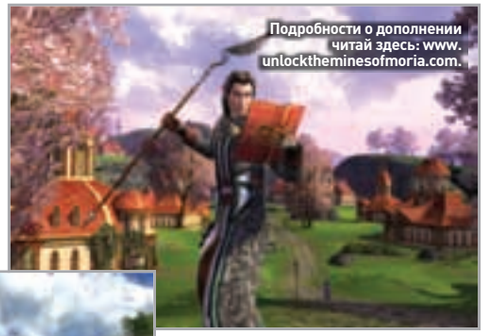
Запуск онлайновой ролевки Warhammer Online: Age of Reckoning снова отложили. В прошлом году, извиняясь за задержку релиза, разработчики из студии EA Mythic пообещали поднатужиться и закончить игру в марте. Но, как водится, не успели. Теперь премьера Warhammer Online намечена на осень, и пиарщики издательства Electronic Arts уверяют: дата окончательная и обжалованию не подлежит.

Что стало причиной задержки? Как пояснил глава EA Mythic, всему виной баланс классов. В Warhammer Online представлены гибриды традиционных RPG-классов, и с ними столько мороки! Но ничего не поделаешь – надо отлаживать баланс, иначе схватки больших групп игроков потеряют всякий смысл. Кроме того, студия занята повышением общего качества MMORPG: тут подправят, там подкрутят...

Чтобы как-то утешить фэнов, Electronic Arts представила специальное издание Warhammer Online. В него войдет артбук и комикс в твердой обложке, нераскрашенная фигурка лидера орков и коврик для мышки. Всего в Европу поступит 55 тысяч коробок специального издания – по цене 80 евро.

БАЛРОГ ЖДЕТ ИГРОКОВ В МОРИИ


Балрог утроит «теплую» встречу в Мории.


Подробности о дополнении читай здесь: www.unlocktheminesofmoria.com.

Куриный народ не боится драконов.

Компания Turbine сообщила, что в онлайновой ролевке The Lord of the Rings Online вскоре дебютирует новая раса – куриный народ. Теперь ты можешь поиграть не только за людей, хоббитов, эльфов или гномов, но и за кур. Новую расу ждут эпические квесты, например «Перейди через дорогу». Дополнение получило название The Battle of Amon Hen и вот-вот станет доступным для скачивания.

Ладно-ладно, не кукарекай от возмущения. Сотрудники Turbine не посходили с ума, и анонс «куриного» add-on состоялся 1 апреля. Однако у компании есть и серьезные новости. Turbine наконец-то представила публике первое полноценное дополнение LoTRo. Оно называется Mines of Moria и ляжет на прилавки магазинов уже этой осенью. Что там новенького? Прежде всего нас запустят в подземелья Мории, бывшей столицы гномов, ныне населенной гоблинами и прочей нечистью. Если помнишь, именно там обитает жуткий Балрог, и разработчики уверяют, что встреча с ним добавит седых волос даже опытным игрокам. Кстати, об опыте. Планка максимального развития персонажа в Mines of Moria будет поднята до 60-го уровня (сейчас потолок – 50-й).

Add-on познакомит всех с двумя новыми классами: Rune-keeper и Warden. К сожалению, об их особенностях пока ничего не сообщается. Также будь готов к сотням новых квестов и расширенной системе крафтинга. Теперь игроки смогут создавать легендарные предметы, такие как эльфийский кинжал Бильбо Бэггинса Жало.

STAR TREK ONLINE ПОДАЕТ ПРИЗНАКИ ЖИЗНИ

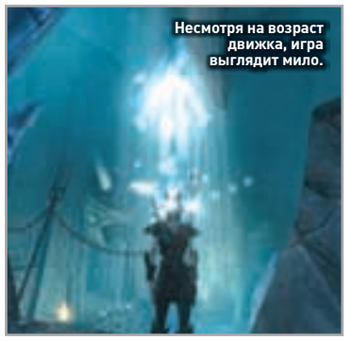
Как мы уже сообщали, студия Perpetual Entertainment, заведовавшая созданием онлайновой ролевки во вселенной «Звездного пути», приказала долго жить. Напоследок компания попыталась продать лицензию на создание фантастической MMORPG и все свои наработки по проекту, но не известно, нашелся ли покупатель. Некоторые поспешили похоронить Star Trek Online. И похоже, напрасно. По неподтвержденной информации, новым разработчиком игры стала Cryptic Studios, хорошо всем известная по City of Heroes. Недавно юридическая фирма Morrison & Foerster, представляющая интересы американской студии, связалась с руководством сайта StarTrek-Games.com и попросила не обнародовать концепты и арты, в свое время переданные веб-ресурсу ребятами из Perpetual. «Вы будете счастливы узнать, что игра жива и над ней трудится новый разработчик», – сказано в письме. По слухам, лучшие умы Cryptic сейчас изучают «наследство» Perpetual и решают, что стоит оставить в Star Trek Online. Официальный же анонс игры состоится тогда, когда студии будет что показать геймерам.

Star Trek Online сменила хозяина.

Кстати, недавно Cryptic анонсировала Champions Online.

Джонсу охотно дают деньги.

Похоже, выбивать инвестиции легко, если тебя зовут Дэвид Джонс (David Jones) и ты один из основателей Rockstar Games и создатель серии Grand Theft Auto. Сегодня Джонс – глава шотландской студии Realtime Worlds и занят разработкой онлайновой игры APB (если развернуто – All Points Bulletin). В 2006 году его компания уже получила инвестиции в размере 33 миллионов долларов, а сейчас на счет капнуло еще 50 миллионов. Оно и понятно: разработка MMO-игр – удовольствие не из дешевых. APB должна выйти на PC и Xbox 360 в этом году, издателем выступает южнокорейская компания Webzen.


Несмотря на возраст движка, игра выглядит мило.

Голландская компания Spellborn International никак не может завершить работу над онлайновой ролевкой The Chronicles of Spellborn. Игра на модифицированном движке Unreal 2, посвященная приключениям в постапокалиптическом фэнтези-мире, была анонсирована еще четыре года назад, и ее создатели мамой клялись выпустить проект в начале 2007-го. Не вышло. Недавно разработчики объявили, что The Chronicles of Spellborn практически готова и ее запуск намечен на лето. На днях должен начаться открытый бета-тест, в котором смогут принять участие все желающие, зарегистрировавшиеся на сайте игры.

БЕСПЛАТНЫЕ КЛИЕНТСКИЕ MMOG – 4

Хочется сменить опостылевшие браузерки на что-нибудь более серьезное, симпатичное и глобальное? Встречай очередной обзор клиентских MMOG. Из безбрежного моря онлайновых игр мы выловили пять наиболее ярких «золотых рыбок». Каждая способна выполнить большинство желаний среднестатистического ММО-геймера. Увлекательный геймплей, неплохая графика, дружелюбное сообщество… И все это – совершенно бесплатно. Ну просто сказка какая-то!

ТЕКСТ: АНДРЕЙ «Q-TUZOFF» ТЕОДОРОВИЧ

TRICKSTER REVOLUTION

TRICKSTER.NTREEV.NET

ДАТА ВЫХОДА
Август 2006 года
СЕТТИНГ
Фэнтези

ПЛЮСЫ
Пара оригинальных идей приятно разнообразит геймплей
МИНУСЫ
Жутко однообразные квесты
ИТОГО
Возможно, приглянется фанатам Ragnarok Online

На первый взгляд – обычный клон Ragnarok Online. Изометрический вид, анимешная стилистика, бесконечное истребление монстров… Однако Trickster Revolution сильно выделяется на фоне безликой армии подражателей RO благодаря двум оригинальным идеям. Во-первых, Drill System. Наш герой способен бурить землю, добираясь до потаенных артефактов. Шахтерские работы щедро вознаграждаются очками опыта. Во-вторых, Card Battling System. Отношения с врагами тут выясняют не на поле брани, а за карточным столом. Обычно побеждает тот, у кого колода сильнее – как и в Magic: The Gathering, мы формируем ее сами.

Битвы происходят не только на суше, но и на море. Точнее – под водой.

RAPPELZ

RAPPELZ.GPOTATO.COM

ДАТА ВЫХОДА
Ноябрь 2006 года
СЕТТИНГ
Фэнтези

ПЛЮСЫ
Высокое качество проекта, отличное сообщество
МИНУСЫ
В тюрьме порой оказываются и добропорядочные геймеры
ИТОГО
Одна из лучших канонических корейских MMORPG

Корейская MMORPG – и этим все сказано. Неутешительный диагноз. Но только не для Rappelz, отличной онлайновой ролевки! Уже через месяц после релиза проект оказался в десятке популярнейших MMORPG страны. И что самое важное, она избавлена от главного бича всех азиатских творений – гнилого сообщества. Фармеры, отморозки и плеер-киллеры совсем не докучают в Rappelz. Ведь гейм-мастера постоянно следят за обстановкой в мире игры и даже расставляют специальные ловушки на ботов. Персонажи-нарушители незамедлительно попадают в Abyss – измерение-тюрьму, из которой непросто выбираться.

Почти что чокобо из Final Fantasy.

TANTRA ONLINE

WWW.TANTRA-ONLINE.COM

ДАТА ВЫХОДА
2005 год
СЕТТИНГ
Исторический

ПЛЮСЫ
Любопытное представление буддизма в игре
МИНУСЫ
Графика старовата
ИТОГО
Стандартная игра с нестандартным сеттингом

Разработчики Tantra Online – гуру маскировки. Только опытный геймер сможет понять, что в «уникальной игре, основанной на буддийской мифологии» все, в принципе, довольно стандартно. Параметры персонажа названы чакрами, привычная «голда» – рупиями, а покровительствующие нам божества – по сути, просто убойные навыки. Тем не менее играть интересно, хотя бы из желания узнать, «что они там еще припахали к индуизму». Поскольку «припахивают» органично и с умом, а не абы как. Желаю тебе приятной медитации в процессе «Тантры», и пусть твоя карма всегда остается светлой.

Не иначе как медитирует...

AIR RIVALS (SPACE COWBOY ONLINE)

WWW.AIRRIVALS.NET

ДАТА ВЫХОДА
Май 2006 года
СЕТТИНГ
Научная фантастика

ПЛЮСЫ
Не передаваемый словами драйв масштабных сражений в воздухе
МИНУСЫ
И снова всю малину портит жуткая графика
ИТОГО
Хорошая многопользовательская «леталка»

Аркадные «леталки» типа отечественной игры «Шторм» или немецкой Yager отличались хорошим мультиплеером, рассчитанным максимум на несколько десятков игроков. Серверы Air Rivals вмещают сотни жаждущих хлеба и зрелищ пилотов! Выбери один из четырех футуристических кораблей (истребитель, бомбардировщик и т.д.) и прокачай его по самое не балуй в яростных воздушных баталиях. Несмотря на сильное значение RPG-составляющей, исход любого сражения больше зависит от скорости реакции игрока, нежели от характеристик его машины. Самобытный и весьма интересный проект.

От винта!

CORUM ONLINE

CORUM.GPOTATO.COM

ДАТА ВЫХОДА
Февраль 2007 года
СЕТТИНГ
Фэнтези

ПЛЮСЫ
Подземелья, подземелья, подземелья...
МИНУСЫ
Ужасающе кособокие модели персонажей
ИТОГО
Dungeon crawl в онлайне. Тряхнем стариной!

Эта забава выжмет ностальгическую слезу из любого ролевика старой школы. Зачем вылезать на открытые пространства, если и в старых добрых подземельях все еще можно совершать героические подвиги, кидаться убийственными заклинаниями и находить несметные сокровища? Радость от чистокровного dungeon crawl так приятно делить с друзьями! Внешне и идейно сей проект напоминает Dungeon Runners от NCSoft, которую мы довольно высоко оценили прошлым летом. Однако в отличие от нее Corum Online обладает более сложной игровой механикой, застрявшей где-то на уровне между Diablo и Ragnarok Online.

У Corum Online немало общего с Diablo, Ragnarok Online и Neverwinter Nights.

НАРОДНЫЙ ВЫБОР

Пять игр, которые мы чуть было не пропустили

Уж весна в разгаре, а кое-кто до сих пор продолжает подводить итоги ушедшего года. Например, сайт jayisgames.com, который, без сомнения, должен быть в «Избранном» у всех интересующихся флэш- и казуальными играми. В голосовании, посвященном лучшим флэшкам 2007-го, приняли участие несколько тысяч человек. И я с удивлением обнаружил, что пропустил несколько очень интересных игр. Срочно исправляюсь!

ТЕКСТ: ИВАН ГУСЕВ

BOOMSHINE

WWW.K2XL.COM/GAMES/BOOMSHINE

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	ВЫСОКАЯ
РАЗМЕР	395KB
ОЦЕНКА	5

Геймплей Boomshine построен на принципе цепной реакции. По экрану летают в разных направлениях цветные точки. Ты можешь один раз кликнуть в любом месте, произойдет маленький взрыв. Если он зацепит другие точки, они в свою очередь начнут расти в размере и подрывать другие пролетающие мимо цветные шары. Бац! – и за пару секунд экран раскрашивается во все цвета радуги. Но помни: взрыв длится всего три секунды и, если за это время ни одна точка не попадет в радиус, угасает. А поскольку разрешено кликнуть всего раз, нужно учиться быть терпеливым, отслеживать траектории движения шаров и жать на левую кнопку мышки не наудачу, а с точным расчетом.

Справедливый вопрос: а в чем смысл? Дело в том, что на каждом уровне нужно уничтожить определенное количество точек. Сначала ставятся легкие задания: например, убери одну точку из пяти, однако потом все становится сложнее и интереснее: 27 из 40, 55 из 60 и т.д.

Boomshine радует глаз и успокаивает.

SPROUT

CASUALGAMEPLAY.COM/CGDC2/?PUZZLEID=8

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	НИЗКАЯ
РАЗМЕР	2731KB
ОЦЕНКА	5

Практика показывает: героем хорошей адвенчуры может быть кто угодно. Например, подросток, мечтающий стать пиратом. Или пес в костюме и агрессивный кролик с садистским чувством юмора – почему бы и нет?! А во флэш-квесте Sprout ты играешь за… зернышко. Но не простое, а волшебное – оно умеет разговаривать с другими растениями и деревьями, а потом на время превращаться в «собеседников». И вот этому зернышку надо позарез попасть домой, в уютную дубовую рощу. Так начинается долгое и увлекательное путешествие. Сначала поговори с пальмой и превратись в кокос, чтобы по воде уплыть с необитаемого острова. Потом пообщайся с одуванчиком и семянкой-вертолетиком умчись, куда ветер понесет. Не бойся экспериментировать – превращайся почаще. И не расстраивайся, если трансформация даст не тот результат, на который рассчитывал, – скажем, если ты превратишься в кокос на горке, то, скорее всего, покатишься назад. В Sprout нельзя проиграть!

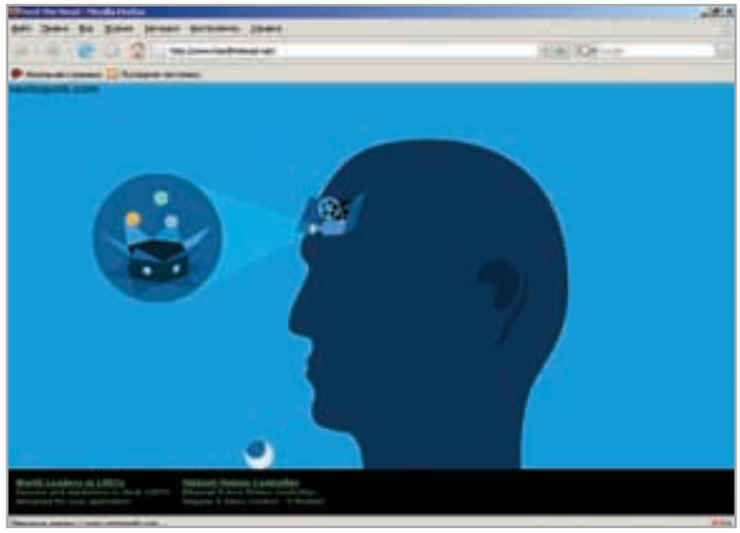
Sprout нарисована вручную.

FEED THE HEAD

WWW.FEEDTHEHEAD.NET

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	СРЕДНЯЯ
РАЗМЕР	737KB
ОЦЕНКА	4

Создание интерактивных флэш-развлечений уже давно стало способом зарабатывания денег. Все больше талантливых дизайнеров переключаются на рекламные игры и продвигают в массы «правильные» автомобили и дезодоранты. Однако остались еще ребята, которые через Flash реализуют свои творческие амбиции. И на свет появляются такие образчики интерактивного искусства, как Feed the Head. В этой игре нет целей и задач. По большому счету это и не игра вовсе. Ты имеешь дело с большой темно-синей головой. Она живая – как в «Руслане и Людмиле». Потянешь за ухо – зевнет, щелкнешь по глазу – заплачет. Методом научного тыка в недрах чудо-башки можно даже обнаружить кинопроектор и включить его. А еще – отыскать веревочку в области затылка и, потянув за нее, открыть голову, как электрочайник. Сюр? Сюр! Но играть действительно интересно, потому что разные действия открывают новые способы позабавиться. Заряди мозги – загрузи Feed the Head.



Мы спрашивали – разработчики не курят...

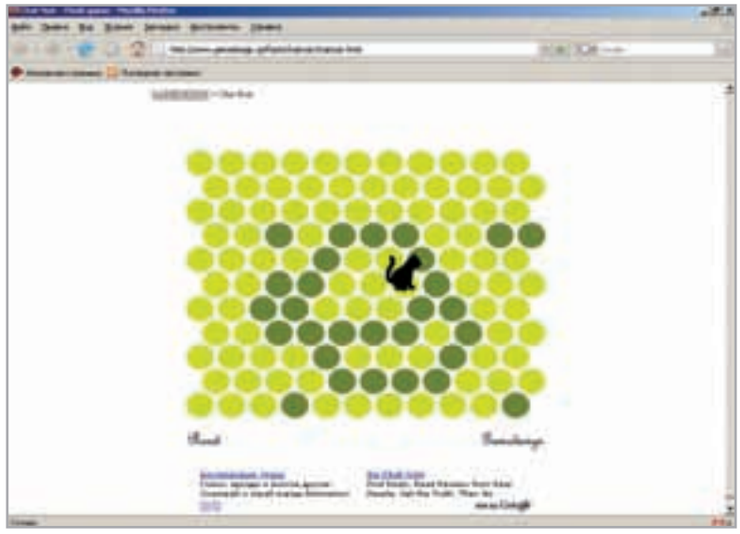
CHAT NOIR

WWW.GAMEDESIGN.JP/FLASH/CHATNOIR/CHATNOIR.HTML

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	СРЕДНЯЯ
РАЗМЕР	398KB
ОЦЕНКА	4

Chat Noir – весьма занятная вещица. В этой игре нет продвижения с уровня на уровень, и победить очень непросто (особенно поначалу), но тем не менее флэшка расслабляет. А когда проклятый кот все-таки попадается, хочется радостно выкрикнуть: «Есть!» – и сложить пальцы английской буквой V. Да, совсем забыл объяснить: в Chat Noir мы ловим кота. Зачем – непонятно (я своего вытаскиваю из-под дивана каждый раз, когда надо ехать на дачу), но поймать нужно быстро, иначе животина ускачет за край экрана, и начинай все сначала.

Итак, есть поле, разбитое на секторы-кружочки. Часть из них закрашена черным – через них кот не проскочит. Игра пошаговая: ты закрываешь один из секторов на пути кота, он бросается в другую сторону, ты снова ставишь преграду, он опять пытается проскользнуть. Загнать пушистого в ловушку – задача не из легких, однако выполнимая. У меня, например, получилось с четвертой попытки, и видел бы ты, как злорадно я улыбался!



Вот ты и попался, котейка!

GET THE GLASS

GETTHEGLASS.COM

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	НИЗКАЯ
РАЗМЕР	4982KB
ОЦЕНКА	5

Get the Glass – рекламная игра, разработанная в США по заказу компании, продающей молоко. Однако проект получился отличный. Флэш-графики лучше, чем здесь, ты, наверное, еще нигде не видел. Однако за все приходится платить, и нет смысла садиться за Get the Glass, если твое интернет-соединение оставляет желать лучшего. Даже при очень широком канале загрузка длится довольно долго.

Семья преступников по фамилии Адачи собралась в Форт Фридж за молоком. Однако задача сложнее, чем кажется на первый взгляд, – полиция висит на хвосте и, если нагонит, тут же отправит все семейство в тюрьму Милкатраз, откуда сбежать почти невозможно. Геймплеем Get the Glass напоминает старые добрые настольные игры вроде «Монополии» – бросаешь кубик, двигаешься на несколько полей вперед, берешь карточку и узнаешь, что глава семейства совсем ослаб без молока и надо вернуться на два хода назад. А полиция-то висит на хвосте, и возвращаться в Милкатраз совсем не хочется...

Три раза побываешь в тюрьме – и game over!

ПУТЕВОДИТЕЛИ ПО ОНЛАЙНУ

Лучшие ММО-сайты

С начала 2000-х годов число глобальных многопользовательских игр растет в геометрической прогрессии. Они уверенно вытесняют офлайновых собратьев как на PC, так и на консолях. Ведущие игровые конторы делают крупные ставки на ММО-проекты, да и зеленые новички все чаще выбирают жанр MMOG для дебюта. Геймерские СМИ широкого профиля не способны освещать мир игрового онлайна в полном объеме – здесь уже давно не обойтись без специализированных ресурсов, лучшие из которых мы сегодня и рассмотрим.

ТЕКСТ: АНДРЕЙ «Q-TUZOFF» ТЕОДОРОВИЧ

ПРИВЕТ ИЗ 2004-ГО

WWW.ONRPG.COM

Дизайн	3.5
Наполнение	3.0
Удобство	3.0
Общая оценка	3.0

В свое время onrpg.com был одним из лучших сайтов, посвященных онлайновым играм. Ума не приложу, почему после 2004 года авторы перестали регулярно обновлять его контент. Фактически на данный момент проект законсервирован. На перегруженных рекламными баннерами страницах содержится масса сведений о разнообразных MMOG. Наибольшую ценность представляют тематические хит-парады: «открытые беты», «триалы MMORPG», «проекты в разработке», «бесплатные MMORPG». Выбери развлечение на свой вкус! Обидно, что практически вся информация порядком устарела. Порой возникают проблемы с базой сайта – кликаешь по названиям разных разделов, а на экране отображается одна и та же страница. В текущем виде onrpg.com представляет разве что историческую ценность. Если хочешь узнать, во что адепты онлайна играли несколько лет назад, – милости просим.

Отличный, но застрявший где-то в 2004 году сайт.

ГЕЙМЕРСКОЕ СООБЩЕСТВО

WWW.MMOSITE.COM

Дизайн	4.0
Наполнение	3.5
Удобство	3.5
Общая оценка	3.5

Создатели mmosite.com погнались за количеством контента, в результате чего их творение получилось слишком поверхностным. Тут нет глубоких аналитических статей или исчерпывающих руководств – сайт посвящен не столько MMOG, сколько людям, которые в них играют. Разделы пользовательских блогов и анкет занимают центральное место на главной странице. Рубрик здесь так много, что заблудиться в хитросплетении их названий – раз плюнуть. В первую очередь стоит обращать внимание на чарты и хит-парады, поскольку содержимое оных на 100 процентов формируют пользователи сайта. Глас народа превыше всего. Отдельной похвалы заслуживает база проектов, насчитывающая сотни современных онлайновых развлечений. И пускай они описаны довольно кратко, зато можно сразу же скачать клиент интересующей игры со всеми последними обновлениями, а также видео, музыку, обои для рабочего стола и другие медиаматериалы.

Посещая mmosite.com, будь готов к засилью рекламы.

ММО-НОВОСТИ

WWW.WARCRY.COM

Дизайн	4.0
Наполнение	4.0
Удобство	4.0
Общая оценка	4.0

Заслуженный ветеран игрового онлайна. Лично я люблю Warcry за две вещи – эксклюзивные материалы и высокую оперативность. Лента новостей обновляется по несколько раз на дню, и в ее заголовках нередко проскакивают публикации, помеченные словом exclusive, – как правило, это интервью с каким-нибудь мастистым игроделом. На момент написания данного материала почетное место статьи-хедлайнера досталось беседе с Дэвидом Перри, который трудится сейчас над таинственным проектом Top Secret. Многие геймеры ценят этот портал за развитую систему игровых подсайтов – популярнейшим MMOG современности авторы Warcry.com посвятили отдельные ресурсы, представляющие собой, правда, лишь периодически обновляемые ленты новостей «по теме». Не стоит пропускать здешние обзоры. Warcry рассматривает лишь главные MMO-релизы года и описывает их кратко, но очень информативно.

Warcry.com время от времени радует своих читателей эксклюзивными статьями.

МЕГА КАТАЛОГ

WWW.MMORPG.COM

Дизайн	4.5
Наполнение	4.5
Удобство	5.0
Общая оценка	4.5

Обычно я обхожу стороной домены с популярными, говорящими названиями. За ними, как правило, скрывается невообразимая рекламная помойка или что угодно, но только не сайт интересующей тематики. К счастью, это утверждение не касается mmorpg.com – одного из лучших в своем роде ресурсов. Он попал бы в наш сегодняшний выпуск хотя бы из-за шикарной ленты новостей, по качеству, объемам и оперативности не уступающей оной с warcry.com, и презабавнейшему разделу ММО-комиксов. Однако конек портала – Game List, огромный список популярных MMOG. В нем содержится информация о сеттинге, дате выхода, типе дистрибуции и абонентской плате по каждому проекту. Однозначно лучшая статистическая таблица по ММО-играм во всем интернете. А еще здесь постоянно проводятся конкурсы с ценными призами (лично я как-то выиграл геймерскую клавиатуру Zboard) и халявные раздачи аккаунтов игр.

Удобный список ММО-игр – конек mmorpg.com.

РОССИЙСКИЙ ЛИДЕР

WWW.GOHA.RU

Дизайн	4.0
Наполнение	5.0
Удобство	4.5
Общая оценка	5.0

Название этого портала много раз проскакивало на страницах Правильного. Действительно, грех не сослаться при удобном случае на лучший ММО-ресурс Всемирной паутины. Из глобального форума по не менее глобальным играм «Гоха» вырос в проект уровня Warcry.com и со временем даже превзошел его. По всем параметрам. Сам посуди: лента новостей обновляется со скоростью полевой сводки, а подсайты популярных MMORPG (около 20 тайтлов!) по разнообразию и качеству контента не уступают специализированным фэн-сайтам. Радует, что авторы дочерних ресурсов goha.ru не ограничиваются выкладкой описательных и медиаматериалов, а также переводят или самолично составляют огромные руководства. И все это счастье представлено на русском языке! Однозначный фаворит не только в Рунете, но, пожалуй, и вообще в Сети. Один из тех редких случаев, когда за отечественного производителя не стыдно.

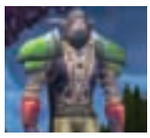
Отечественный ММО-портал превзошел всех западных конкурентов.

ТЕКСТ: СВЯТОСЛАВ ТОРИК

Мало кто пользуется этим дополнением, хотя оно крайне необходимо начинающим рейдерам. Нарисовать подробную тактическую карту в реальном времени – это тебе не по тимспику языком чесать.

Система конфигурации дополнений The Rock позволяет настраивать все add-ons в одном окне.

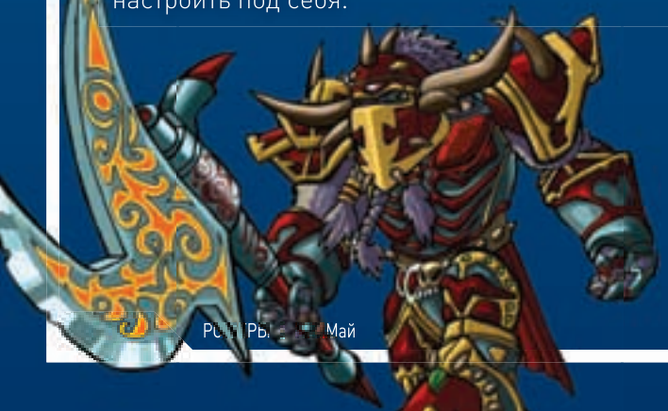
WORLD OF WARCRAFT
ТЮНИНГ ПО ВЫСШЕМУ РАЗРЯДУ



СТАТУС ПОКЛОННИК ДОПОЛНЕНИЙ TORICK

ДИСЛОКАЦИЯ WOWACE.COM

Обидно, когда гениальные идеи многопользовательских игр портит ужасная реализация. Кривая панель управления, отсутствие важных настроек, неудобный чат – эти и другие проблемы интерфейса отпугивают игроков посильнее устаревшей графики. Сравнимо с поездкой на шикарном «Роллс-ройсе», у которого, скажем, руль мало того что треугольный, так еще и торчит из подлокотника кресла пассажира. Tabula Rasa я удалил как раз из-за отвратительного интерфейса. World of Warcraft не брошу никогда. Во-первых, потому что прикипел к ней всей душой. Во-вторых, в WoW есть ценнейшая, абсолютно легальная возможность устанавливать пользовательские дополнения. Благодаря им игру можно легко настроить под себя.



Дополнения чудесным образом преображают WoW за счет добавления в интерфейс тех опций, которые изначально разработчиками не предусмотрены. Пример: мне не нравится устройство чата. В нем нельзя пролистывать текст мышкой и настраивать шрифт. Я открываю свой любимый WoW Ace Updater (www.wowace.com) и поиском по ключевому слову или категории нахожу то, что нужно. Времени на все про все уйдет меньше минуты. Обычно всегда есть из чего выбирать. На одну интересующую функцию приходится три-четыре (а порой и десять!) разнообразных дополнений.

СДЕЛАЙ САМ

Существует ли острая необходимость в установке дополнений? Безусловно. Приведу очередной пример. Урон, наносимый твоему персонажу, отображается на пиктограмме в верхнем левом углу. Кому как, а лично мне тяжело при таком раскладе следить за состоянием героя. Замечательная программа под названием Scrolling Combat Text (SCT) выводит показатель урона прямо над головой героя (или в любом другом месте экрана, которое ты сам назначишь) и к тому же наглядно делит его на обычный и магический. Более того, с SCT можно включить отображение «входящего хила» (то есть отслеживать, кто и на сколько пунктов тебя подлечил), получаемой энергии или маны. Однако и это еще не все – дополнение позволяет регулировать скорость появления лога и его направление – сверху вниз или снизу вверх. А может быть, из одного угла в другой? Или по синусоиде? Выбирай любой вариант! SCT – одно из самых востребованных и функциональных дополнений. Среди моих знакомых нет ни одного человека, который бы им не пользовался.

Благодаря LUA, встроенному в World of Warcraft языку программирования, можно контролировать и модифицировать многие аспекты геймплея. (LUA схож с JavaScript, но отличается большей мощностью и гибкостью; часто используется в играх для написания сценариев поведения и скриптов взаимодействия объектов; помимо WoW, присутствует в S.T.A.L.K.E.R., Far Cry, пятых «Героях». – *Прим. ред.*) Не следует путать команды языка с макросами или чат-командами. Ни один макрос не сможет парсить (от англ. parse – «разбирать») боевой журнал и подчеркивать строки по заданному признаку. А вот Simple Combat Log не только выделяет события разными цветами, но и убирает из боевого журнала лишние строки.

ДОПОЛНЯЙ В МЕРУ

Blizzard налагает разумные ограничения на дополнения. Одно дело – вспомогательная программа, оптимизирующая интерфейс, и совсем другое – сущий чит, замаскированный безобидным словом add-on. Авторы WoW приравнивают любые попытки автоматизации сложных действий в игре к тяжелейшему нарушению правил. Например, рыбалка выглядит следующим образом: нужно нацепить наживку на удочку, затем закинуть ее в воду, потом, когда клюнет, вытащить. Зеленый новичок так и будет делать – минута за минутой, час за часом. Опытный игрок поставит дополнение, позволяющее по одному щелчку мышки нанизывать наживку, забрасывать удочку и вытаскивать улов. А чересчур самоуверенный геймер поставит запрещенное дополнение, полностью автоматизирующее процесс (существует тонкая грань между частичной и полной автоматизацией). Стоит ли говорить, что рано или поздно его отследят

Auctioneer вместе со своими дополнениями будет незаменимым помощником для игрока с базовыми экономическими познаниями.

Дополнения вроде SuperInspect и Examiner позволяют рассмотреть экипировку и некоторые характеристики отдельно взятого игрока. Даже из противоположной фракции!

гейм-мастера и запретят ему на пару дней доступ в игру? Если прецедент повторится, нарушителя ждет бессрочный бан без права на апелляцию. То же самое касается и легендарной программы-бота WoW Glider, о которой мы писали в предыдущих дневниках. (Кстати, в феврале Blizzard подала в суд на разработчика этого горе-дополнения – следи за развитием событий в наших новостях. – *Прим. ред.*)
Созданием дополнений занимаются энтузиасты. 99 процентов их творений бесплатны, в некоторых случаях авторы ненавязчиво предлагают пожертвовать немножко денег на хлеб с маслом – как это делают авторы мегапопулярного Auctioneer Pack. Самые отчаянные парни пытаются продавать свои разработки. Зря: на любой коммерческий вариант найдется бесплатный аналог.

АСЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ

В последнее время многие пользователи World of Warcraft стали пользоваться платформой Ace. Она заметно упрощает работу с дополнениями. Сейчас на WoW Ace базируется более 1300 модулей, 86 из которых у меня установлены. Этот проект обрел известность благодаря программе автоматического обновления дополнений (см. врезку). Впрочем, некоторые сверхпопулярные дополнения были созданы задолго до WoW Ace, и их разработчики уже привыкли продлевать жизнь своему детищу без всяких вспомогательных платформ. Помнится, 1 апреля 2007 года автор KThreat Meter (самый популярный модуль, подсчитывающий «агро»; в рейд без него попросту не возьмут) оставил комментарий на своем сайте, в котором среди прочего пообещал перейти на WoW Ace. Народ тут же обрадовался, однако кто-то внимательный обратил внимание на дату публикации текста... Разочарованию не было предела. Обсуждать дополнения можно бесконечно долго. Сравнивать, спорить, критиковать... Но одно ясно: полностью игнорировать их – все равно что играть в Quake без мышки. **PG**

Как маги не могут жить без Cryolisis, так и варлоки выбирают исключительно ForteWarlock, который зачастую является обязательным для участника рейда.

ЕЩЕ ПРОЩЕ!

Как я уже отметил в основном тексте, платформа WoW Ace обрела столь бешеную популярность главным образом за счет WoW Ace Updater – программы автоматического обновления дополнений. Дело в том, что создатели дополнений имеют прямой доступ к файл-серверу WoW Ace, где они выкладывают новые версии своих разработок. Клиентская часть апдейтера (та, которую устанавливают пользователи игры) автоматически проверяет наличие новых поступлений на сервере и своевременно обновляет коллекцию нужных тебе программ. Следует помнить, что разработчики зачастую выкладывают нестабильные релизы (читай: бета-версии), поэтому будь особо внимателен при скачивании свежих дополнений.

Если бы не дополнение Aloft, у меня бы половину экрана занимали крупные полоски здоровья, любезно предлагаемые по умолчанию.

ТЕКСТ: ДЕНИС КУБЛИЦКИЙ

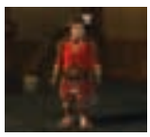
Необходимые для квестов именные монстры возрождаются очень быстро. LotRO не та игра, где нужно часами ждать необходимого для выполнения задания врага.

Многие противники призывают на помощь мелких монстров: духов, червей, пауков. Здесь хорошо видно, к чему это может привести.

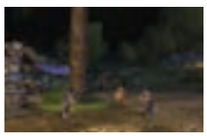
THE LORD OF THE RINGS ONLINE

ЧАСТЬ ДЕВЯТАЯ. ПРИКЛЮЧЕНИЯ ПРОДОЛЖАЮТСЯ

Считается, что после достижения максимального уровня в той или иной MMOG игроки начинают маяться и думать, чем бы еще себя занять помимо зачисток подземелий, поисков лучшей экипировки и сражений с другими пользователями. Эта проблема не обошла стороной The Lord of the Rings Online, однако здесь хватает и других занятий для «пятидесятников», даже если не брать в расчет квесты.



СТАТУС BURGLAR DRAELEN, 50-Й УРОВЕНЬ, ГИЛЬДИЯ DESPERADOS



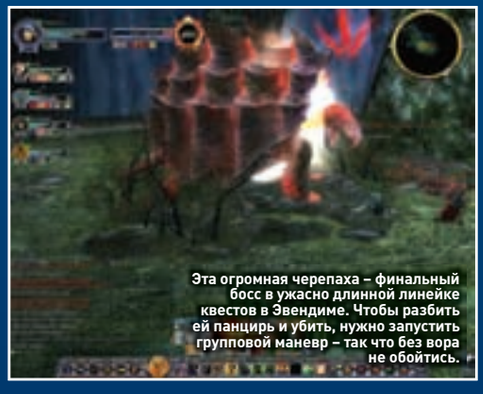
ДИСЛОКАЦИЯ SNOWBOURN, THE SHIRE

ПРАЗДНИК ВЕСНЫ

Главным событием февраля стал выход очередного бесплатного дополнения Book 12: The Ashen Wastes, добавившего новые задания, наборы доспехов, одно подземелье, а также дополнительные умения для трех классов. В марте же подписчики LotRO праздновали наступление весны. К сожалению, нынешний фестиваль почти не отличался от осеннего, который состоялся в октябре. Соревнования по поеданию пирогов, возможность выучить четыре танца да несколько «почтовых» поручений – пустяковое развлечение для людей, которые повидали в игре почти все. Гвоздем программы стали прыжки по заборам в Шире, поскольку участники конкурса должны были находиться подшофе. В другом забавном мероприятии требовалось за определенное время посетить все хоббитские таверны и опрокинуть в каждой из них по пять кружек пива. Дело осложнялось тем печальным фактом, что персонаж стремительно пьянел. Впрочем, верхом на лошади справиться с этим заданием оказалось проще простого (ха, попробовали бы господа-разработчики бухими в зюзю оседлать хотя бы пони! – *Прим. ред.*). А вот не достигшим 35-го уровня персонажам приходилось бегать между тавернами на своих двоих изрядно подкашивающихся ногах. В течение всего фестиваля герои получали подарки, скажем, уникальные рецепты и компоненты для создания предметов. И все же, несмотря на несколько забавных и приятных моментов, весенний фестиваль выдался таким же скучным, как и осенний. К сожалению, игровые ивенты пока что нельзя отнести к сильным сторонам LotRO.

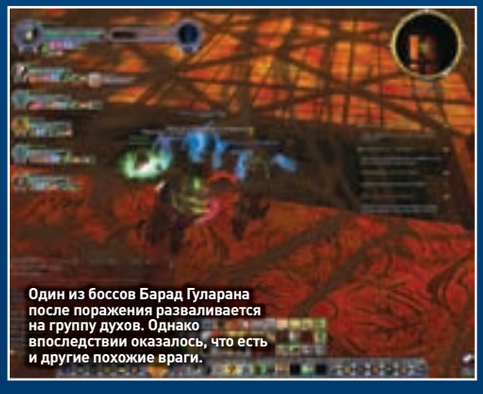
ГОРСТЬ КАМНЕЙ

Не лучше обстоят дела и с PvMP-сражениями (Player versus Monster-Player), в которых персонажи бьются с монстрами, управляемыми другими игроками. Как правило, тактики здесь нет никакой: чаще всего две толпы месят друг друга у стен замка, а небольшие группки варгов и воров бродят по Эттенмурс в поисках одиноких противников. Наверное, этот режим был бы еще менее привлекательным, если бы не появившиеся в 12-й книге наборы доспехов, которые можно получить только при наличии определенного ранга в PvP. Кроме того, для приобретения экипировки нужны камни из нового подземелья Delving of Fror.



Эта огромная черепаха – финальный босс в ужасно длинной линейке квестов в Эвендиме. Чтобы разбить ей панцирь и убить, нужно запустить групповой маневр – так что без вора не обойтись.

Чем ближе к 50-му уровню, тем чаще встречаются задания, для выполнения которых необходимо одновременно сразиться с несколькими элитными противниками.



Один из боссов Барад Гулараны после поражения разваливается на группу духов. Однако впоследствии оказалось, что есть и другие похожие враги.

Поручения на убийство монстров – то еще удовольствие. Когда нужно уничтожить более 200 штук, единственный выход сделать это с минимальным вредом для психики – валить вражин пачками и в группе.

ДОЛОЙ КЛОНОВ!

В 12-й книге появилась система аутфитов, позволяющая получать бонусы от одного комплекта вещей, а на персонаже отображать другие. Аналогичная возможность имеется, например, в EverQuest 2. Отныне в окне персонажа LotRO есть три закладки: на первой находится снаряженная экипировка, дающая плюсы к защите и характеристикам. Другие две предназначены для «косметики». В любой момент аутфиты можно переключать; не работают они лишь в PvMP-зоне Ettenmoors. Также добавилась возможность отключить отображение наплечников и перчаток на модели персонажа. Скрыть головной убор, плащ и сапоги можно было и раньше. Все это позволяет игрокам перестать наконец походить на армию клонов. Путешествуя нынче по Эриадору, довольно сложно найти одинаково выглядящих персонажей. Одни предпочитают ходить в платье, другие выбирают более уместные дорожные костюмы, третьи подбирают комплекты симпатично смотрящейся брони. А сколько тут различных шапок! Оцени мою новую шляпу, кстати.

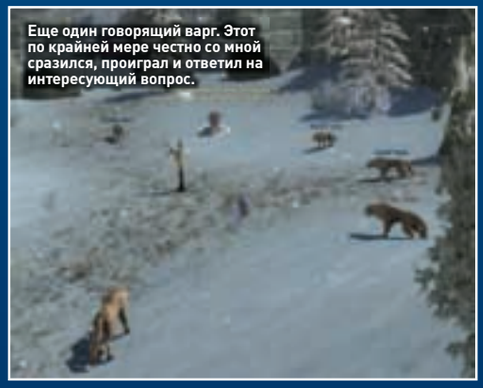
Доступ туда получает сторона, контролирующая наибольшее количество крепостей в Эттенмурс. Собственно, отсюда и топчущиеся возле крепостных стен толпы: мало того что народ набивает ранги, так еще и воюет за крепости. Однако давай не будем о грустном, к тому же и в таком виде PvP интересна многим пользователям не только своими наградами.

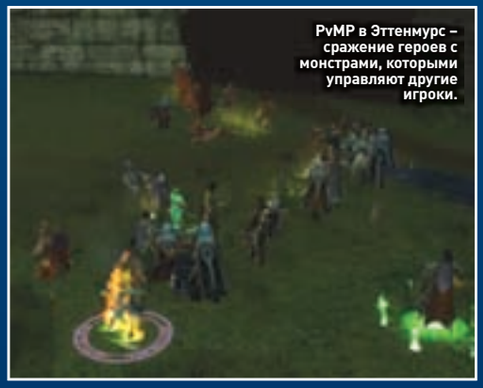
ЖЕЛТЫЕ БОТИНКИ

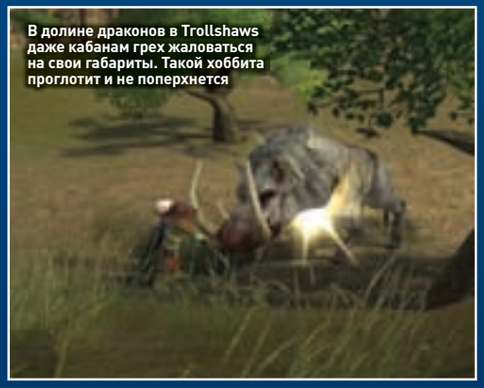
Введя систему аутфитов (подробнее во врезке), Turbine улучшила не только характеристики многих игровых предметов, но и их внешний вид. Если раньше предметы классом ниже легендарных воспринимались как мусор, годный лишь на продажу NPC, то теперь нередко слышишь такие фразы: «Можно мне взять эту куртку, на ней прикольный рисунок?» Видимо, не наигравшись в детстве в куколки, здесь игроки наверстывают упущенное. Например, один мой знакомый дварф каждый день меняет шапки. Эльфийская лучница ходит по улице в комбинезоне с капюшончиком, а в помещениях облачается в «домашний» наряд. Не меньше порадовали игроков парикмахерские, появившиеся полтора месяца назад: лысые дварфы повально обрастают дредами, а девушки всерьез негодуют оттого, что мужские прически смотрятся лучше женских. Особенно у эльфов, которые получили возможность спрятать свои острые уши (кстати, у Толкиена нет указаний на форму эльфийских ушей) под копной волос и благодаря этому почти не отличаться от людей. Зная о любви игроков к подобным приятным мелочам, разработчики намерены ввести в 13-й книге рыбалку с различными видами удочек и наживок, новую расцветку лошадей и пони, а также несколько наборов брони.

НЕ ХОББИ ЕДИНЫМ

Коллекционирование нарядов покажется многим игрокам невероятно увлекательным занятием. Однако не стоит забывать, что LotRO – классическая фэнтезийная MMORPG, и здесь важнее вовремя обзавестись мечом +3, нежели очередной вычурной накидкой в горошек. Кровавые и беспощадные сражения еще никто не отменял. В кои-то веки автор этих строк научился совершать профессиональные боевые маневры и на раз выносить из подземелий толпу элитных врагов вперед ногами. Благодаря голосовому чату даже рутинные зачистки всякой мелочовки, охраняющей боссов, проходят быстро и весело. Впрочем, какая баталия обходится без того, чтобы не зацепить спящего врага или «случайно» не пальнуть по стоящему в сторонке монстру? Подобные проколы заставляют если не избегать ошибок в будущем, то по крайней мере учиться действовать в напряженных ситуациях. Однако битвы с некоторыми боссами сулят много сюрпризов. Надеюсь, в первом платном дополнении Mines of Moria разработчики сделают больше супостатов с уникальными способностями и спасут игроков от необходимости долго и уныло пинать боссов, которые отличаются от рядовых врагов только тем, что имеют много здоровья да больно бьют. В любом случае до осени далеко, и перед виртуализацией Мории и Лотлориена нас еще ждут два бесплатных обновления и три месяца лета, в течение которых на игры вообще почти не остается времени. До встречи в следующем дневнике, где я обязательно покажу тебе не попавшего в этот выпуск Таурлаха – и.о. Балрога до выхода Мории. А если повезет, то даже его безжизненную тушку. **PG**


Еще один говорящий варг. Этот по крайней мере честно со мной сразился, проиграл и ответил на интересующий вопрос.


PvMP в Эттенмурс – сражение героев с монстрами, которыми управляют другие игроки.


В долине драконов в Trollshaws даже кабанам грех жаловаться на свои габариты. Такой хоббита проглотит и не поперхнется

ТЕКСТ: ДМИТРИЙ РУБИНЧИК

Трубят пионеры: «Привет настоящим пиратам!»

Иногда в «Пиратии» творятся настоящие чудеса! Например, внезапно на городской площади появляются драконы.

Фото дружной пиратской семьи. На память.

ПИРАТИЯ

ДНЕВНИК ФЛИБУСТЬЕРА. «ЕСТЬ ЛИ ЖИЗНЬ ПОСЛЕ 50?»

СТАТУС
КОЛДУНЬЯ ФИЛЛИС, 50-Й УРОВЕНЬ

ДИСЛОКАЦИЯ
МИР ДЕМОНОВ

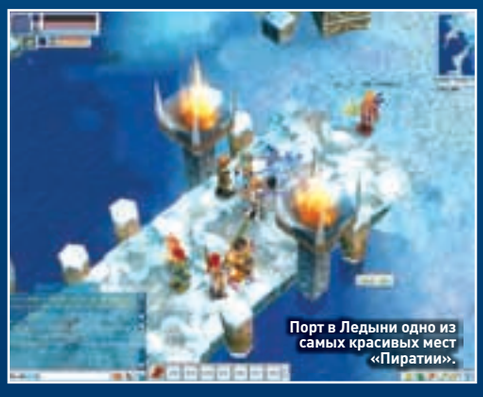
Говорят, что жизнь после 50 только начинается. Об этом с телеэкрана поведает героиня бразильского сериала или же споет Валентина Толкунова в песне «45 – баба ягодка опять». Подобными переживаниями готов поделиться поклонник World of Warcraft, достигший планки развития. А обретя юбилейный, 50-й уровень в «Пиратии», можно слегка расслабиться и забыть о непрерывном каче. Лучше, как и в реальной жизни, задуматься об улучшении внешнего вида. Скажем, покрасить волосы или приобрести стильную экипировку. Хотя можно послать ошибки молодости на три веселые буквы и завести нового персонажа.

С НОВЫМ СЕРВЕРОМ!

Поголовье виртуальных пиратов увеличивается с каждым днем. В нашей мировой столице флибустьеров Аргенте буквально некуда ногу поставить, не говоря уже про торговую палатку. Так что волевое решение администрации игры открыть еще один сервер пришлось как нельзя кстати. Во-первых, теперь у жителей «Пиратии» появилась возможность начать все с белого листа или просто интереса ради завести твинка – дополнительного персонажа. Во-вторых, тем новичкам, которые не хотели приходить в «Пиратию» из-за засилья прокачанных конкурентов, предоставлен отличный шанс начать игру в равных условиях с другими неофитами. Очередной сервер называется Дрейк, очевидно, в память о знаменитом корсаре Фрэнсисе Дрейке. Искренне надеюсь, что мои молитвы будут услышаны и следующий шард будет носить имя неповторимого Джека Воробья. На новом сервере, кстати, не обошлось без праздничных дней двойных рейтов – каждый игрок мог развивать своего персонажа вдвое быстрее обычного. Кроме

Случается и такое: йети окружают плотным кольцом.

Тихим вечером с феями на берегу океана... Романтика!


Порт в Ледыни одно из самых красивых мест «Пиратии».

Игровым мастерам красиво жить не запретишь!

Групповые развлечения в «Пиратии».

этого, для всех гостей Дрейка властелины сервера приготовили сюрприз – «Пиратский марафон». Это разновидность лотерии, к участию в которой приглашаются самые энергичные участники, не жалеющие времени и сил на прокачку своих героев. «Марафон» позволяет каждому морскому волку получить один из пяти дорогостоящих нарядов из подземелья Темной топи и к тому же с прокачанной эффективностью до 110 процентов. Может, кому-то и невдомек, что это за штуковина и чем она полезна. Однако матерые моряки знают: дабы обзавестись такой вещицей, потребуется спустить немало денежек в игровом интернет-магазине. Поговаривают, что в будущем нашего брата ожидает целая серия подобных лотерей. Так что проверить, насколько благосклонной бывает фортуна, может каждый житель «Пиратии».

МИР ДЕМОНОВ

Флибустьерам, которые продолжают путешествовать, будучи уже на 50-м уровне и выше, я настоятельно рекомендую посетить лабиринт «Мир демонов». Это одно из трех легендарных подземелий, где, конечно же, нужно уничтожать высокоуровневых монстров, попутно собирая с них экипировку редкостной красоты и стоимости. Плюс ко всему это еще и свободная PvP-зона, где группа игроков вольна нападать на команду соседа в надежде выбить из босса главный приз. Располагается сей лабиринт на северо-востоке Громограда, куда ведут два пути. Первый придется преодолевать по морю от Аргента. Он пролегает на северо-западе, идет мимо Албанской бухты, которая встретится на полпути от цели. Второй вариант – по суше. Здесь надо использовать билет-телепортатор

ОБЩЕСТВО ПРОТИВ РЭПА

Недавно в «Пиратии» был зафиксирован самый настоящий флэшмоб. В Аргент сервера Морган буквально ворвалась орава негров-Лансов с пышными кудрявыми шевелюрами в стиле диско. Пришельцы бегали вокруг фонтана, выкрикивая различные глупости, вызывая смех и негодование у тамошней публики. Думаю, что цитаты вроде «общество против рэпа» навсегда войдут в историю сервера. Показательные выступления длились около получаса, после чего в ситуацию вмешались гейм-мастера. Изгнать дебоширов из города не удалось, зато сквернословить им строго-настрого запретили. Остается только гадать, откуда пришли эти странные люди. Происки конкурентов? Государственный заказ по примеру «Народ против игромании»? Очередной выпад «падонкоф» и прочих маргинальных группировок? Вариантов масса! Но какая бы из многочисленных версией ни оказалась правдой, вывод один: «Пиратия» обрела популярность в массе разнообразных интернет-сообществ, даже неигровых.

Нападение диких кенгуру с копьями! Разработчиков «Пиратии» прет с самого старта проекта и все никак не отпустит...

Мир демонов, несмотря на страшное название, выглядит очень симпатично.

В ожидании монстра...

до Громограда. Он приобретается в игровом магазине. Но если финансы поют романсы и времени предостаточно, можно пробраться на северо-запад пешком через весь континент. Ориентироваться стоит на Халдейскую деревню – самое северное поселение этого континента, от которого идет прямая дорога в город-крепость Громоград. Спешу предупредить, что портал в Мир демонов, как и во многие другие интересные места, открывается в определенное время (в 0, 3, 6, 9 и т.д. часов по московскому времени) и всего на 40 минут. Так что договариваться с группой придется заранее. Кстати, для освоения новой территории совершенно точно потребуется Чемпион. Он возьмет на себя монстров, охраняющих босса. А также Стрелок или Колдунья, готовые вступить в бой и наложить проклятье на главного демона. Обязательным участником группы должен стать Воитель, который после выступления дебаффера переключит гнев босса на свою персону с помощью иллюзорного и теневого ударов. Следом выступит Покоритель морей, от мастерства которого напрямую зависит продолжительность жизни главного монстра. Ну и заключительный аккорд исполнит Боевая целительница, воскрешающая весь честной народ во время сражения. Местный босс по имени Бродячая душа богат на волшебное зелье, руну Фел, сундук Мира демонов с запечатанной экипировкой, а также на целый набор самоцветов. На втором уровне лабиринта моей команде встретилась голова снежного люда 65-го уровня, одарившая нас собственным ожерельем, руной Кэль, сундуком Потаенного, очередным набором самоцветов, которые, кстати, добываются либо с подобных монстров, либо в интернет-магазине. Чтобы увеличить шанс выпадения руны Кэль или сундуков, настоятельно рекомендую заранее купить мощный усилитель удачи, повышающий шанс выпадения предметов до 300 процентов в течение 30 минут. Или зачарованную ягоду, дающую аналогичный эффект, но на 200 процентов и на 15 минут. Не скупитесь, ибо фортуна не любит жадных и благосклонна только к тем, кто точно знает, чего желает.

ТЕСТ НА БЛОНДИНКУ

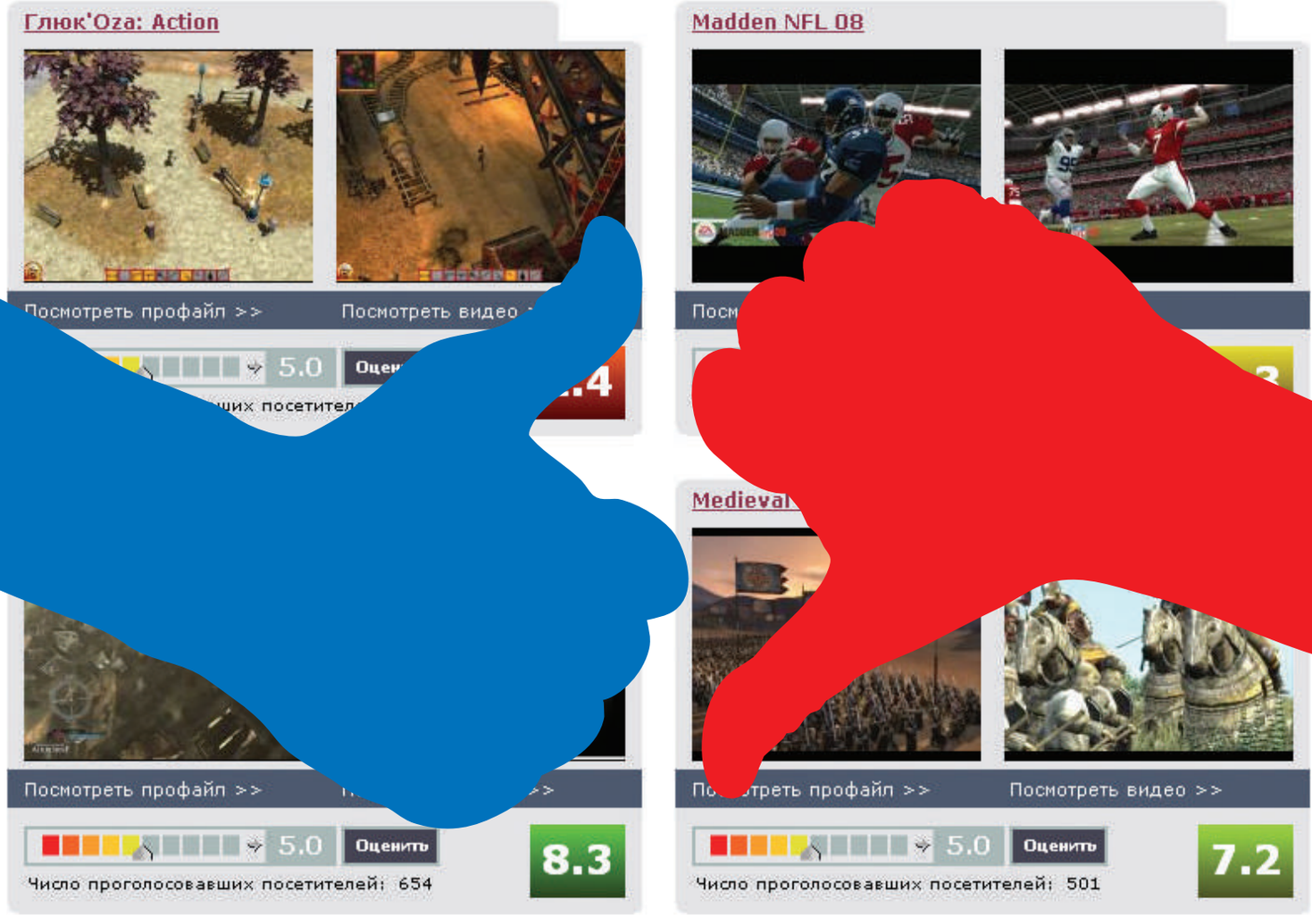
«Седина в бороду – бес в ребро» – самое подходящее выражение для описания игрока 50-го уровня. В эту пору можно посвятить все свободное время усовершенствованию внешнего вида персонажа, и начать следует, конечно же, с прически. Профессиональные парикмахеры обитают в трех основных городах. Для тех, кто чаще всех остальных мест посещает именно Аргент, оставляю координаты. Настрой радар на 2216, 2813, обратись к парикмахеру Корвелю и скажи ему, что ты от колдуньи Филлис. Для того чтобы перекрасить волосы персонажу, необходимо иметь при себе парикмахерскую расписку. Данную бумагу выдают за прохождение лайф-квестов либо продают в магазине. Книга модных причесок приобретается там же по сходной цене. Этот же предмет можно получить в Великом Синем или Магическом океане из рыбы-скелета, «сакуры 13», зловещего большого выползня или фрегата бородачей. В зависимости от того, в какой цвет ты хочешь перекраситься, необходимо запастись кое-какими ингредиентами. Чтобы стать настоящей блондинкой, мне пришлось создать специальный краситель с помощью радужного стакана и особого газа, которые добываются из Короля бронекрабов и Белого совеныша в Аскароне. Результат оправдал все ожидания. Теперь я истинная блондинка и знаю, что красота – это страшная сила! **PG**

Иногда в игре становится так жарко, что даже земля горит под ногами.

Не подходите слишком близко, я волчонок, а не киска!

В опасные лабиринты лучше ходить группой.

ПРАВИЛЬНОМУ НУЖЕН ТВОЙ ГОЛОС!



Не согласен с мнением редакции? Прими участие в создании любимого журнала. Поставь свою оценку каждой игре.

СДЕЛАТЬ ЭТО ПРОСТО: ДОСТАТОЧНО ЗАЙТИ НА
www.gameland.ru/pgvote/

PC игры

gameland.ru

ТЕКСТ: АНДРЕЙ «Q-TUZOFF» ТЕОДОРОВИЧ

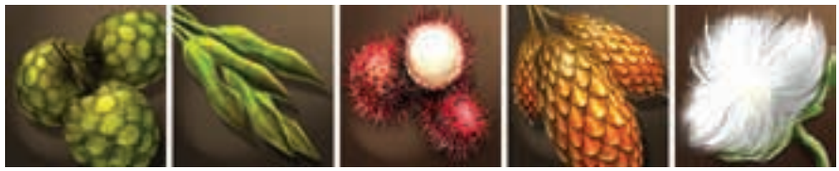
W.E.L.L. ONLINE: АКТИВИРУЙ ЭТО!

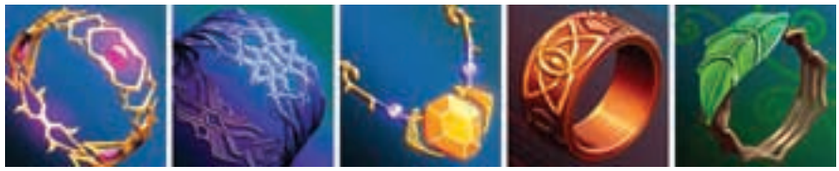
Любители MMORPG понимают, что уровень интерактивности любого игрового мира напрямую зависит от количества предметов и объектов, имеющих функциональность. Это могут быть вещи, активируемые из инвентаря персонажа или взаимодействие с которыми происходит непосредственно на карте местности. Первые называются активируемыми предметами, вторые – интерактивными объектами. И те и другие широко представлены в W.E.L.L. online.

Активируемые предметы и интерактивные объекты встречаются в MMORPG столь часто, что игроки используют их не задумываясь, на автопилоте. Это свитки, зелья, двери, кнопки, контейнеры и т.д. Однако существуют и более оригинальные штуковины, использование которых не так очевидно.

Так, некоторые интерактивные объекты могут скрывать свою функциональность, притворяясь обычными до тех пор, пока не выполнятся заданные условия их активации. Например, дерево на перекрестке трех дорог, мимо которого днем все ходят и не замечают его скрытых особенностей, ночью может проявлять волшебные свойства и лечить героев, которые к нему прикоснутся. Но произойдет это только при соблюдении нескольких условий: допустим, настанет дождливая безлунная ночь для персонажа определенной расы и уровня развития, владеющего особым магическим амулетом. Иногда игрокам W.E.L.L. online придется искать и условия активации некоторых вещей из своего инвентаря. Лишь обнаружив их, персонаж сможет использовать такой предмет на 100 процентов, а до тех пор его функциональность будет скрыта. К примеру, вы вольны купить флейту, играть на ней для своих друзей и даже не подозревать, что ночью в определенной местности звук этого инструмента призывает лесных духов, готовых поделиться с музыкантом своими секретами.

Узнать о местоположении и условиях использования скрытых интерактивных объектов и активируемых предметов на просторах мира W.E.L.L. можно из квестов, подсказок, книг или просто в разговоре с другими жителями этого мира. Единственное, о чем не стоит забывать: не каждый такой объект или предмет может оказаться полезен игроку – некоторые из них несут в себе смертельную опасность. Но поиск подобных секретов способен сделать жизнь персонажа в мире W.E.L.L. значительно более интересной, насыщенной и увлекательной. PG





ЗАРАЖУ 1 000 000 КОМПЬЮТЕРОВ. ДЕШЕВО СТР. 86

ЖУРНАЛ ОТ КОМПЬЮТЕРНЫХ ХУЛИГАНОВ
WWW.XAKEP.RU

ХАКЕР

АПРЕЛЬ 04 (112) 2008

Выживаем после BSOD

НОВЫЕ СПОСОБЫ БОРЬБЫ С ГОЛУБЫМ ЭКРАНОМ СМЕРТИ
СТР. 32

РЕЦЕПТЫ НЕДЕТСКОГО ПОХУДАНИЯ КАК УРЕЗАТЬ ДИСТРИБУТИВЫ И СДЕЛАТЬ ПРИЛОЖЕНИЯ ПОРТИРУЕМЫМИ
СТР. 36

ТРЮКИ С BLUETOOTH ХАКЕРСКИЕ ХИТРОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ «СИНЕГО ЗУБА»
СТР. 46

ВКУСНОЕ ПЕЧЕНЬЕ В МЫЛЕ НЕБЕЗОПАСНЫЕ СЕССИИ НА ПРОЕКТЕ «ОТВЕТЫ@MAIL.RU»
СТР. 74

ЩЕЛКАЮ ЗА БАБЛО! ДЕЛАЕМ АВТОМАТИЧЕСКИЙ КЛИКЕР НА C#
СТР. 118

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts
4607157100063 08004

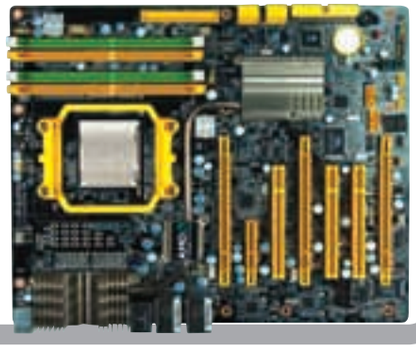
НОВЫЙ ХАКЕР
В ПРОДАЖЕ С 20 АПРЕЛЯ!

КРУТЯТСЯ ДИСКИ

Компания Seagate подготовила серию винчестеров с весьма интересным названием – Cheetah. Жесткие диски Cheetah 15K.6 были названы производителем самыми быстрыми моделями из когда-либо существовавших. Планируется, что они станут основой для высокопроизводительных систем хранения данных. По данным специалистов Seagate, накопители Cheetah 15K.6 превосходят своих предшественников по установившейся скорости передачи данных на 28%. Отметим, что при высоких скоростных характеристиках достигнуто значительное снижение уровня энергопотребления. В зависимости от параметров работы и выбранного режима эта разница может составлять до 60% в сравнении с моделями предыдущих поколений. Многие OEM-поставщики уже сейчас готовы использовать винчестеры Seagate Cheetah 15K.6 в своих платформах. Подобное желание изъявила и компания Hewlett Packard, которая будет использовать новые жесткие диски в сетевых накопителях с интерфейсом Fibre Channel. Новинка может стать серьезным конкурентом семейству Raptor от Western Digital.

НОВЫЕ ЧИПЫ ОТ AMD

Всего компания AMD представила три набора системной логики, на базе которых многие производители изготовят свои решения. Это чипсет AMD 740G с графическим ядром ATI Radeon 2100, набор AMD 780V с ATI Radeon 3100 и AMD 780G с ATI Radeon HD 3200. Логика 740G – модернизированная версия более раннего решения AMD 690. Поэтому его возможности ограничены поддержкой DirectX 9, HyperTransport 1.0 и PCI Express 1.1a. Модели системных плат на базе этого набора предназначены для бюджетного сектора и стоят 60–70 долларов. Старшие представители линейки поддерживают современные технологии, в том числе AMD UVD, Hybrid CrossFire, и используют локальный кадровый буфер. Помимо этого, AMD хочет выпустить еще одну версию чипсета, правда, для каких именно целей, производитель не сообщает. Компания MSI стала одним из первых дистрибьюторов платформ на базе инновационных наборов. В частности, были подготовлены решения на базе AMD 780G и AMD 780V. Одним из первых продуктов компании стала системная плата K9A2GM-F V2, собранная на базе AMD 780V.

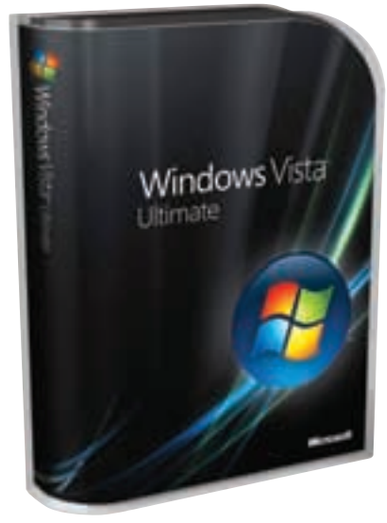


ЭВОЛЮЦИЯ

Сегодня растет потребность в высокопроизводительных материнских платах. Компания ASUS анонсировала плату P5E64 WS Evolution. Она построена на базе чипсета Intel X48 и поддерживает DDR3-память 1800 МГц. По заявлениям производителя, благодаря технологиям EPU и AI Gear3 новинка способна потреблять на 80.23% меньше энергии. Технология же HE 95 поможет увеличить эффективность питания до 28%. Особенностью новинки является и поддержка четырех интерфейсов PCIe x16 (в режиме x16, x16, x4, x4). Еще один интересный компонент P5E64 WS Evolution, карта G.P. Diagnosis, предназначен для проверки работы системы и отображения результатов теста на дисплее карты. Таким образом, пользователь сможет выявлять системные ошибки. Ожидается, что новинка поступит в продажу уже в ближайший месяц.

АНОНСИРОВАН SP1 ДЛЯ VISTA

Многие пользователи уже перешли на операционную систему Windows Vista. Некоторые купили компьютер с установленной ОС. Преимуществ у нее много, взять хотя бы поддержку DirectX 10. И вот наконец компания Microsoft анонсировала первый Service Pack – набор обновлений и улучшений. На данный момент версию Wave 0 можно скачать самостоятельно с сайта производителя. Правда, пока доступны обновления только для английского, немецкого, французского, испанского и японского языков. Для остальных они, скорее всего, появятся после 18 апреля 2008 года. Тогда же обновления можно будет установить через службу Windows Update.



СТАЛЬНЫЕ КЛАВИШИ

Под маркой SteelSeries выпускается большое количество геймерских контроллеров и аксессуаров. Продукты от этой компании отличаются прежде всего практичностью и надежностью. Совсем недавно была анонсирована игровая клавиатура 7G, которая позиционируется как профессиональный инструмент настоящего кибербойца. Интересно, что клавиатура SteelSeries 7G обладает расширенным буфером памяти, позволяющим обрабатывать любое количество одновременно нажатых кнопок. Естественно, манипулятор может подключаться как к интерфейсу USB, так и через PS/2. Для каждого разъема выделена собственная линия – штекеры покрыты специальным напылением из настоящего золота. Клавиатура SteelSeries 7G оснащена аудиоразъемами для подключения наушников и микрофона и двухпортовым USB-хабом. Также имеется возможность быстро отрегулировать громкость, выключить или включить звук и управлять другими мультимедийными функциями, что порой необходимо во время игры. Стоимость новинки $165.

НОВЫЙ НАКОПИТЕЛЬ MY PASSPORT ELITE

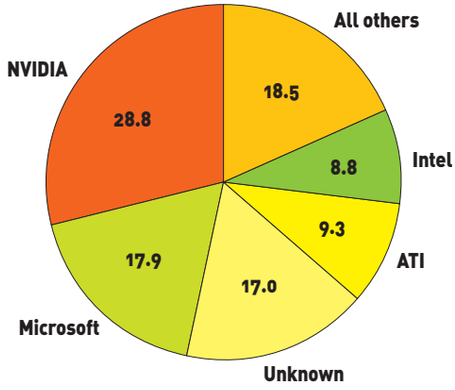
Корпорация WD пополнила семейство портативных накопителей с интерфейсом USB моделью My Passport Elite. Новинка поможет потребителям надежнее сохранять и удобнее переносить тысячи музыкальных композиций, видеофильмов и фотографий. У полнофункциональных портативных накопителей My Passport Elite с интерфейсом USB корпус из приятного на ощупь материала. Они весят менее 105 г, емкость их 320 или 250 Гбайт. Накопитель без труда помещается в кармане и удобен в транспортировке. С собой нужно будет взять только провод USB. Для полноценной работы не требуются внешние адаптеры питания. «Цифровой контент сегодня имеет такую же личную ценность для людей, какую коробки из-под обуви, полные фотографий, и полки с компакт-дисками имели вчера, – говорит Джим Уэлш (Jim Welsh), вице-президент корпорации WD и генеральный директор группы марочных продуктов и накопителей для бытовой электроники. – Устройство, надежно хранящее этот цифровой контент, должно обладать аналогичной личной ценностью. По просьбе наших заказчиков мы пополнили спектр особенностей персональных накопителей семейства WD Passport новыми возможностями, функциями работы с данными, а также свежим дизайном».

КРАСОТА СПАСАЕТ МИР

Каждый производитель старается сделать свой продукт неповторимым – своего рода визитной карточкой компании. Лучше всего индивидуальность выражается именно через дизайн. Этой идеи явно придерживается LG, которая на днях представила новый жидкокристаллический телевизор с самым тонким в мире экраном – 45 мм. Панели серии LG 6000 отличаются возможностью предельно точно настраивать изображение и автоматической регулировкой яркости в зависимости от освещения. Линейка LG 6000 представлена четырьмя моделями, которые отличаются диагональю экрана. Покупатель может выбрать между 32, 37, 42 и 47 дюймами. Все панели, кроме варианта 32”, имеют разрешение 1920 x 1080 точек и работают в формате Full HD 1080p. Качество изображения для 42- и 47-дюймовых экранов совершенствуется технологией Full HD TruMotion 100Hz. Последняя минимизирует размывание картинки, вызванное быстрой сменой сцен. Динамический коэффициент контрастности 50 000:1 означает, что черный цвет выглядит более глубоким, белый – ярким, остальные цвета – живыми. Технология 24p TruCinema позволяет демонстрировать фильмы с их первоначальной скоростью – 24 кадра в секунду.

В MICROSOFT СЧИТАЮТ, ЧТО NVIDIA ВИНОВНА В НЕСТАБИЛЬНОСТИ VISTA

На судебном процессе по поводу соответствия требованиям Vista Capable была обнародована внутренняя переписка Microsoft, содержащая статистику документированных падений Windows Vista. Согласно цифрам, приведенным в документе, чаще всего причиной нестабильной работы новой ОС становились сырые драйверы NVIDIA – по их вине произошло 29% всех сбоев. Драйверы, написанные инженерами Microsoft, приводили к проблемам в полтора раза реже. А драйверы устройств от ATI и Intel вызвали 9.3 и 8.8% падений соответственно. Хотя неизвестно, за какой период составлена выборка, да и данные не слишком детализированы, очевидно, что немалая доля ответственности за не слишком блестящий имидж Vista и DirectX 10 лежит на инженерах nVidia, которые не смогли сделать свои драйверы достаточно надежными и производительными. Будем надеяться, что рано или поздно проблема будет разрешена, тем более что последние версии Forceware демонстрируют значительный прогресс.



ЕСТЕСТВЕННЫЕ ЦВЕТА

Компания Benq анонсировала новую модель ЖК-монитора Benq E900WP, который отлично подойдет как для офиса, так и для дома. Новинка отличается простым и продуманным дизайном. Динамики, спрятанные в нижней части передней рамки, позволяют уменьшить размеры монитора. Новейшая 5-миллисекундная матрица с широким углом обзора (160 градусов) делает работу монитора максимально комфортной для зрения, а цифровой порт подключения DVI расширяет возможности подключения устройства. Во все мониторы серии E900WP встроен специальный процессор улучшения изображения Senseye + Photo с несколькими режимами работы, в том числе sRGB. Данная схема позволяет максимально приблизить цвета к натуральным оттенкам. Новинка появится на прилавках российских магазинов уже в ближайшее время, но цена ее пока не известна.

Текст: Евгений Попов

Девятый вал

Тест видеокарт на базе чипов от nVidia

Компания nVidia уже анонсировала новую высокопроизводительную плату GeForce 9800 GX2. Интересно, что вопреки традициям была представлена не вся линейка сразу, а всего несколько моделей. Немного раньше состоялся релиз NVIDIA GeForce 9600GT – видеокарты, которая представляет средний сегмент графических решений. Именно ей мы и уделим внимание, а кроме того, сравним с графическими адаптерами восьмой серии.

Выпущенный недавно чип под названием G94 от nVidia дает зеленый свет инновациям и последним разработкам компании. Новый графический процессор отличается от предшественника G92 лишь меньшими количественными характеристиками по числу универсальных шейдерных процессоров и текстурными блоками. Если говорить об архитектуре, то изменений не так много. В принципе, процессоры девятой серии можно смело считать модифицированными G8x. Теперь поддержка 256-битной шины памяти возможна и в сегменте видеокарт бюджетного уровня. Мало того, были внесены отдельные изменения, которые повлияли на быстродействие самой шины по сравнению с 320/384-битной. Но техпроцесс остался прежним – 65 нм, что накладывает определенные ограничения на разгонный потенциал. Одним из преимуществ, присущих G9x, можно считать технологию сжатия, внедренную в блоки ROP. По заявлению производителя, она работает на 15% эффективнее решения, реализованного в чипах ранних серий.

Несмотря на то что инженеры nVidia внесли не так много изменений в G94, количество транзисторов оказалось слишком велико – 505 миллионов. Возможно, сложность обусловливается включением в состав чипа NVIO, который ранее монтировался отдельно, а также видеопроцессора нового поколения. Оказала влияние на этот факт и модернизация блоков TMU и ROP, а также другие скрытые модификации, например изменение размера кэшей памяти.

На базе чипа G94 на данном этапе выпускается только GeForce 9600 GT. Эта модель призвана занять место между GeForce 8800 GT и GeForce 8600 GT по уровню производительности. Фактически плата станет полноценной заменой GeForce 8600 GTS – моделью с ценовым порогом $200. Уже сейчас многие производители видеокарт спешат представить на суд публики решения с модифицированной системой охлаждения и разогнанными частотами, поскольку плата наверняка будет пользоваться большой популярностью. Из программных особенностей GeForce 9600 GT стоит отметить, пожалуй, полную совместимость устройства с DirectX 10.1 Shader Model 4.1, поддержку технологий ATI Avivo HD с интегрированным видеопроцессором Unified Video Decoder (UVD), ATI CrossFireX и ATI PowerPlay.

Недавно компания AMD порадовала выпуском двухъядерной графической платы AMD Radeon HD 3870 X2, о которой мы писали в прошлом выпуске журнала. Ответила nVidia аналогичным решением на базе двухпроцессорной технологии. Если AMD для соединения чипов использовала технологию Crossfire, то nVidia воспользовалась подобным решением – схемы работают в паре благодаря SLI. На примере ранних решений можно сказать, что объединение двух сильно греющихся элементов на общей печатной плате отрицательно сказывается на температурном пороге. Сейчас доподлинно известно, что охладитель GeForce 9800 GX2 работает при тепловыделении более 250 Вт, а система охлаждения отличается высокой шумностью.

Без сомнения, платы, представленные в данном обзоре, можно считать особенными. Стоило бы отметить некоторые наиболее интересные устройства. Кому отдать награду «Выбор редакции», долго думать не пришлось. Однозначным лидером на общем фоне себя проявила плата MSI NX8800Ultra-T2D768E-HD-OC. В принципе ей даже дополнительный подъем частот не нужен, чтобы заявить о своем превосходстве. По критерию цена/качество безусловным лидером можно считать MSI N9600GT-T2D512-OC – недорогую плату с неплохим разгонным потенциалом и шикарным уровнем производительности.

ЧТО МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

ASUS EN8800GTX
BIOSTAR GEFORCE 8800GT
MSI NX8800GT-T2D512E-OC
MSI NX8800ULTRA-T2D768E-HD-OC
MSI N9600GT-T2D512-OC
XFX GEFORCE 8800GTS FATAL1TY

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Бесспорным плюсом продукции от nVidia является более качественное программное обеспечение. Мы скачали последнюю версию драйверов с сайта производителя и проводили эксперименты на Microsoft Windows Vista Ultimate. Непосредственно для тестирования применялся скромный набор игрушек и бенчмарков. В качестве синтетики мы использовали традиционные 3DMark'06 и 3DMark'05. Из игровых платформ выбрали Crysis и Unreal Tournament 3. Карты прогонялись в режиме с использованием сглаживания и анизотропной фильтрации. Разрешение, используемое для тестирования в играх, – 1280x1024 и 1024x768.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

ПРОЦЕССОР:
Intel Core 2 Duo E6750 (2.66 ГГц)
ПАМЯТЬ DDR II:
2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:
Abit IP35 Pro (Intel P35)
ЖЕСТКИЙ ДИСК:
RAID 0 из двух Samsung 80 Гбайт SATA II
DVD-ПРИВОД:
LG GSA-H62N
КОРПУС:
GMC R2 TOAST
БП:
ThermalTake W0131RE 850W
ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:
Microsoft Windows XP Professional, Microsoft Windows Vista Ultimate

MSI N9600GT-T2D512-OC

ТИП ЧИПА:	G94
КОЛИЧЕСТВО ТРАНЗИСТОРОВ:	505 млн
КОЛИЧЕСТВО УНИВЕРСАЛЬНЫХ ПРОЦЕССОРОВ:	64
ЧАСТОТА ПРОЦЕССОРА:	733 МГц
ЧАСТОТА ПАМЯТИ:	1945 МГц
ОБЪЕМ ПАМЯТИ:	512 Мбайт
ТИП ПАМЯТИ:	GDDR3
РАЗРЯДНОСТЬ ШИНЫ ПАМЯТИ:	256 бит
ПОДДЕРЖИВАЕМЫЙ ИНТЕРФЕЙС:	PCI Express 2.0
ТЕХПРОЦЕСС ЧИПА:	65 нм

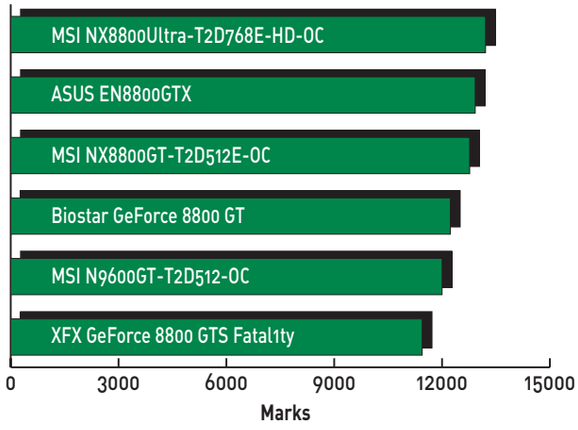
Интересно, что видеокарта MSI N9600GT-T2D512-OC оказалась более похожей на продукт от AMD благодаря красному цвету системы охлаждения и самой печатной платы. Несмотря на столь явные отличия от исходной модели, мы имеем дело с типичным прототипом. Массивный охладитель только на первый взгляд кажется серьезным дополнением к весовой характеристике. Он изготовлен из алюминия, и сама плата на поверку оказалась весьма легкой. Схемы памяти лишь обдуваются вентилятором – радиатор контактирует только с ядром. Система охлаждения базируется на основе двух тепловых трубок, которые передают тепло от основания к алюминиевым пластинкам. Сам вентилятор установлен в центре и прогоняет воздух сквозь пластиковый кожух. Чипы памяти произведены компанией Samsung и обладают временем выборки 1 нс, что соответствует эффективной частоте 2000 МГц. Все схемы собраны на лицевой стороне устройства, причем половина их расположена под углом 45 градусов к процессору.

MSI NX8800ULTRA-T2D768E-HD-OC

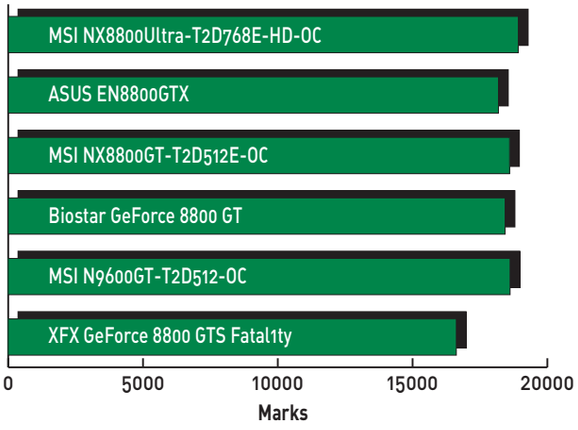
ТИП ЧИПА:	G80
КОЛИЧЕСТВО ТРАНЗИСТОРОВ:	681 млн
КОЛИЧЕСТВО УНИВЕРСАЛЬНЫХ ПРОЦЕССОРОВ:	128
ЧАСТОТА РАБОТЫ ЧИПА:	660 МГц
ЧАСТОТА РАБОТЫ ПАМЯТИ:	2300 МГц
ОБЪЕМ ПАМЯТИ:	768 Мбайт
ТИП ПАМЯТИ:	GDDR3
РАЗРЯДНОСТЬ ШИНЫ ПАМЯТИ:	384 бит
ПОДДЕРЖИВАЕМЫЙ ИНТЕРФЕЙС:	PCI Express
ТЕХПРОЦЕСС ЧИПА:	90 нм

До выпуска GeForce 9800 GX2 графический адаптер GeForce 8800 Ultra по праву считался самым производительным решением. Компания MSI решила повысить частоты чипа и памяти без модернизации системы охлаждения. В остальном MSI NX8800Ultra-T2D768E-HD-OC от прототипа внешне практически ничем не отличается. Зато изменилась цена, причем не в лучшую сторону. В комплектацию производитель включил двухдисковое издание игры Company of Heroes и все необходимые переходники. Память собрана на восьми схемах производства Samsung с временем отклика 0.8 нс, что соответствует номинальной частоте 2500 МГц. Компания nVidia не стала выдавливать из памяти последние крохи производительности. Частота GDDR3 прототипа эквивалентна 2160 МГц. Инженеры MSI тоже много от видеопамяти не требовали – повышение относительно штатных частот составило 140 МГц. Что касается процессора, то они тоже прибавили всего-навсего 48 МГц относительно номинала.

3DMark'06, Default Settings, 1280x1024



3DMark'05, Default Settings, 1024x768



$500

XFX GEFORCE 8800GTS FATAL1TY

ТИП ЧИПА:	G80
КОЛИЧЕСТВО ТРАНЗИСТОРОВ:	681 млн
КОЛИЧЕСТВО УНИВЕРСАЛЬНЫХ ПРОЦЕССОРОВ:	96
ЧАСТОТА РАБОТЫ ЧИПА:	650 МГц
ЧАСТОТА РАБОТЫ ПАМЯТИ:	2000 МГц
ОБЪЕМ ПАМЯТИ:	320 Мбайт
ТИП ПАМЯТИ:	GDDR3
РАЗРЯДНОСТЬ ШИНЫ ПАМЯТИ:	320 бит
ПОДДЕРЖИВАЕМЫЙ ИНТЕРФЕЙС:	PCI Express
ТЕХПРОЦЕСС ЧИПА:	90 нм

Компания XFX давно сотрудничает с nVidia и выпускает видеокарты только марки GeForce. Впрочем, эта контора также известна неземной любовью к известному прогеймеру Джону «Fatal1ty» Венделу. Стоит отметить, что этот парень действительно монструозен – он 10 раз получал титул чемпиона мира и 12 раз титул Major в пяти разных играх. За свою карьеру он выиграл 65% матчей и в 90% случаев входил в тройку лидеров. Что касается самой платы из серии Fatal1ty, то она выполнена в фирменном красно-черном стиле с изображением господина Вендела. В комплекте нас, помимо традиционных переходников, мануала и диска с драйверами, ожидала табличка на дверь с надписью «I'm gaming. Don't disturb», а также диск с игрой под названием Lost Planet, еще не успевшей сильно устареть. Модификация состоит в увеличении штатных частот до порога в 650 МГц по чипу и 2000 МГц по памяти, а также в установке 320 Мбайт графической памяти. Система охлаждения практически полностью повторяет прототип, да и сама разводка платы и компоновка элементов остались без изменений.

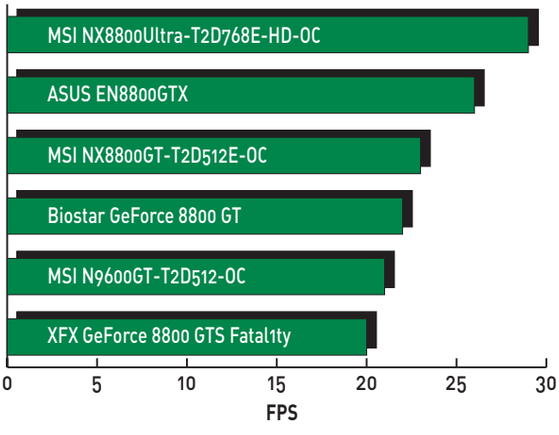
$320

BIOSTAR GEFORCE 8800GT

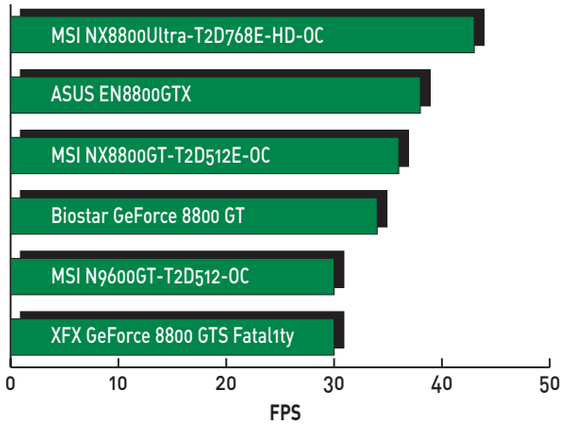
ТИП ЧИПА:	G92
КОЛИЧЕСТВО ТРАНЗИСТОРОВ:	754 млн
КОЛИЧЕСТВО УНИВЕРСАЛЬНЫХ ПРОЦЕССОРОВ:	112
ЧАСТОТА РАБОТЫ ЧИПА:	600 МГц
ЧАСТОТА РАБОТЫ ПАМЯТИ:	1800 МГц
ОБЪЕМ ПАМЯТИ:	512 Мбайт
ТИП ПАМЯТИ:	GDDR3
РАЗРЯДНОСТЬ ШИНЫ ПАМЯТИ:	256 бит
ПОДДЕРЖИВАЕМЫЙ ИНТЕРФЕЙС:	PCI Express 2.0
ТЕХПРОЦЕСС ЧИПА:	65 нм

Компания Biostar, известная больше как производитель системных плат, представила под своей маркой полноценный аналог прототипа без дополнительных модификаций. Плата собрана на текстолите зеленого цвета и использует компактную систему охлаждения. За счет этой платы nVidia заняла лидирующую позицию в столь прибыльном секторе middle-end, причем конкуренту до сих пор весьма проблематично предложить качественную альтернативу GeForce 8800 GT по умеренной цене. Стоит также отметить, что рассматриваемая видеокарта – это первая ласточка на базе чипа из серии G9x, хотя и относится к более ранней серии. Графический процессор изготовлен с учетом технологического процесса 65 нм, что позволяет достаточно сильно повышать рабочие частоты как чипа, так и памяти. Система охлаждения выполнена в традиционном для nVidia стиле и, несмотря на однослотовый дизайн, работает по методу турбины. Из дополнительных особенностей выделим поддержку PureVideo HD (декодирование всех известных форматов видео на аппаратном уровне), а также интерфейса PCI Express 2.0.

Crysis, High Quality, 4xAA, 16xAF, 1280x1024



Crysis, High Quality, 4xAA, 16xAF, 1024x768



MSI NX8800GT-T2D512E-OC

ТИП ЧИПА:	G92
КОЛИЧЕСТВО ТРАНЗИСТОРОВ:	754 млн
КОЛИЧЕСТВО УНИВЕРСАЛЬНЫХ ПРОЦЕССОРОВ:	112
ЧАСТОТА РАБОТЫ ЧИПА:	660 МГц
ЧАСТОТА РАБОТЫ ПАМЯТИ:	1900 МГц
ОБЪЕМ ПАМЯТИ:	512 Мбайт
ТИП ПАМЯТИ:	GDDR3
РАЗРЯДНОСТЬ ШИНЫ ПАМЯТИ:	256 бит
ПОДДЕРЖИВАЕМЫЙ ИНТЕРФЕЙС:	PCI Express 2.0
ТЕХПРОЦЕСС ЧИПА:	65 нм

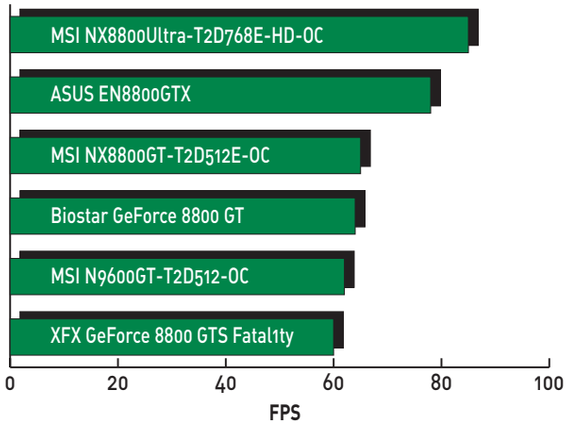
Модель MSI NX8800GT-T2D512E-OC отличается от прототипа прежде всего повышенными частотами. Так компания MSI решила привлечь на свою сторону пользователей – заводской разгон плюс ненамного поднявшаяся цена. В остальном от эталонного варианта, предлагаемого самой nVidia, плата не отличается. Кожух системы охлаждения закрывает полностью всю лицевую поверхность текстолита. Основной массив кулера состоит из медного основания, контактирующего непосредственно с кристаллом. Тепловой поток передается набранному из тонких алюминиевых пластинок радиатору с помощью трех плоских тепловых трубок. Данная конструкция установлена на алюминиевом основании, имеющем выступы в местах расположения чипов памяти и силовых элементов системы питания. Вентилятор практически всегда работает на минимальной скорости вращения, но в момент старта системы или при серьезной 3D-нагрузке он начинает весьма сильно шуметь. Комплектация платы, несмотря на то что MSI любит радовать своих покупателей дополнительными бонусами, стандартна: переходники, инструкции и диск с драйверами.

ASUS EN8800GTX

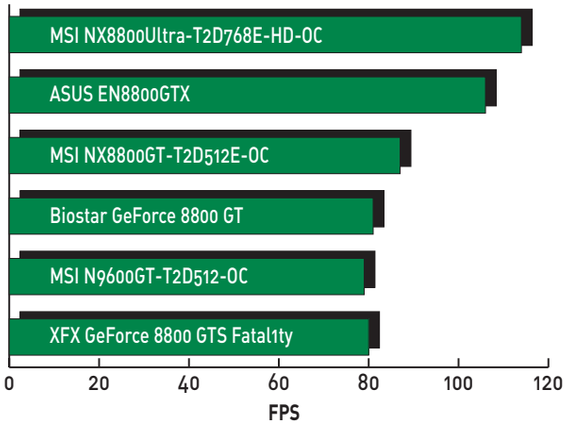
ТИП ЧИПА:	G80
КОЛИЧЕСТВО ТРАНЗИСТОРОВ:	681 млн
КОЛИЧЕСТВО УНИВЕРСАЛЬНЫХ ПРОЦЕССОРОВ:	128
ЧАСТОТА РАБОТЫ ЧИПА:	575 МГц
ЧАСТОТА РАБОТЫ ПАМЯТИ:	1800 МГц
ОБЪЕМ ПАМЯТИ:	786 Мбайт
ТИП ПАМЯТИ:	GDDR3
РАЗРЯДНОСТЬ ШИНЫ ПАМЯТИ:	384 бит
ПОДДЕРЖИВАЕМЫЙ ИНТЕРФЕЙС:	PCI Express
ТЕХПРОЦЕСС ЧИПА:	90 нм

Видеокарта ASUS EN8800GTX поставляется в упаковке огромного размера – коробки больше, чем ASUS, не делает никто. Комплект поставки не слишком обширен, хотя и здесь есть чем поживиться. В коробке нашлось руководство пользователя, диск с драйверами, игры GTI и Ghost Recon: Advanced Warfighter, переходники DVI-to-d-Sub и S-Video-to-RCA, адаптер компонентного вывода и, наконец, разветвитель внешнего питания. Прилагается к комплекту и полная версия синтетического бенчмарка Futuremark 3DMark'06.
Хотя компания ASUS и предпочитает добавлять несколько мегагерц к номиналу, чтобы на фоне аналогичных продуктов карты собственной марки смотрелись более результативно, в случае с ASUS EN8800GTX изменений практически не наблюдается. Плата оснащена 768 Мбайт графической памяти GDDR3, которая размещена на лицевой стороне текстолита. Система охлаждения контактирует как с процессором, так и со схемами памяти. Сама память представлена 12 схемами производства Samsung с временем отклика 1.1 нс, что соответствует рабочей частоте 1800 МГц.

Unreal Tournament 3, 4xAA, 16xAF, 1280x1024



Unreal Tournament 3, 4xAA, 16xAF, 1024x768



ТЕКСТ: АНТОН БОЛЬШАКОВ

Samsung SyncMaster 245T

ШИРЕ ВЗГЛЯД

МАТРИЦА

Монитор построен на базе PVA-матрицы с компенсацией времени отклика. По паспорту время реакции матрицы 6 мс. Вызывает интерес наличие функции динамической контрастности. По сути, монитор регулирует яркость подсветки в зависимости от воспроизводимого изображения – чем оно темнее, тем меньше яркость ламп. Значение контрастности получается из отношения уровня белого цвета при максимальной яркости ламп к уровню черного при минимальной яркости. Такой режим может оказаться полезен при просмотре фильмов.

ОСОБЕННОСТИ

На компакт-диске из комплекта поставки есть замечательная утилита MagicTune, которая позволяет выполнить настройку монитора. Для этого не нужно лезть в меню и нажимать кнопки, все можно сделать при помощи мышки прямо из Windows. Удобно!

В SyncMaster 245T есть функция MPA, которая позволяет избежать эффекта смазывания изображения при малом времени отклика матрицы. Эта технология служит для поочередного гашения ламп подсветки в такт обновлению картинки на экране. Включать ее имеет смысл только в фильмах. При работе в текстовом редакторе включение MPA приводит к сильному мерцанию изображения.

ЭРГОНОМИЧНОСТЬ

Клавиши управления вынесены на лицевую панель. Они снабжены надписями и пиктограммами. Подставка позволяет регулировать высоту экрана и поворот относительно вертикальной оси. Также дисплей можно повернуть на угол 30 градусов относительно горизонтальной оси. Пользователь может приобрести в качестве дополнительного оборудования панель с динамиками, которая пристегивается к нижней части корпуса. Модуль фактически независим – даже клавиши управления у него свои.

СПОСОБЫ ПОДКЛЮЧЕНИЯ

Большая часть разъемов расположена на задней панели. Здесь можно найти DVI, композит и S-Video, а также порт для присоединения модуля с динамиками. Есть у SyncMaster 245T и разъем HDMI. Этот интерфейс весьма актуален для консольных геймеров, ибо монитор без проблем держит режим 1080p. На боковой панели отдельным блоком установлен компонентный видеовход. Также достаточно актуален интерфейс для консольщиков. Интересно, что производитель встроил в монитор USB-разветвитель с поддержкой четырех портов – два находятся на задней панели, два – на боковой.

СПЕЦИФИКАЦИИ

ТИП МАТРИЦЫ:
PVA

РАЗМЕР ДИАГОНАЛИ:
24 дюйма

ФИЗИЧЕСКОЕ РАЗРЕШЕНИЕ МАТРИЦЫ:
1920x1200 точек

ВРЕМЯ ОТКЛИКА (GRAY-TO-GRAY):
6 мс

ЯРКОСТЬ:
400 люмен

СТАТИЧЕСКАЯ КОНТРАСТНОСТЬ:
1000:1

ДИНАМИЧЕСКАЯ КОНТРАСТНОСТЬ:
1500:1

УГЛЫ ОБЗОРА:
178°/178°

СООТНОШЕНИЕ СТОРОН:
16:10

РАЗЪЕМЫ:
15-pin D-Sub, DVI-D CVBS, S-Video, Component, HDMI, 4x USB 2.0

РАЗМЕР ПИКСЕЛЯ:
0.27x0.27 мм

ЦЕНА:
$800

Текст: Даниил Невзоров

ZyXEL P660HTW2

ВСЕ ДЛЯ ДОМА

ВЕК ADSL-ТЕХНОЛОГИЙ

Из всех технологий широкополосного подключения, применяемых в столице, на долю ADSL приходится более 36%, однако лидерство все еще принадлежит домашним Ethernet-сетям. Они занимают более 50%. Ведущие DSL-провайдеры бросили все силы на борьбу с конкурентами – столичная инфраструктура будет модернизирована до ADSL2 в кратчайшие сроки, а новые скоростные тарифы обещают ввести чуть ли не завтра. Помогают развитию DSL и производители, выпуская все более функциональное и совершенное оборудование. Хит сезона – интернет-центр P660HTW2 от компании ZyXEL. Новинка понимает ADSL2+, обучена работе как через линии с пожарно-охранной сигнализацией, так и без оной, умеет распределять данные между несколькими компьютерами и ТВ-приставкой, а также поддерживает Wi-Fi.

ВИДЕО ПО ЗАПРОСУ

Интересно, что P660HTW2 готов к работе с услугами интерактивного цифрового телевидения прямо из коробки. Правда, для просмотра придется докупить телевизионную приставку у поставщика DSL-услуг. Затем следует попросту подключить ее к интернет-центру ZyXEL и выбрать нужный тариф при помощи программы NetFriend. На практике P660HTW2 разделяет физическое DSL-подключение на два виртуальных канала. По одному из них передаются данные, по второму – видео. Телевидение требует под свои нужды 3–5 Мбит/с. Следовательно, максимально возможная скорость подключения по «обычному» ADSL для компьютера составит от 3 до 5 Мбит/с.

ПРОЩЕ НЕ БЫВАЕТ!

Чтобы настроить подключение к интернету и услугу интерактивного цифрового телевидения, не нужно вдаваться в технические подробности или вызывать на дом специалиста. С прилагаемой к интернет-центру утилитой NetFriend это дело нескольких минут даже для неподготовленного пользователя! Достаточно выбрать интернет-провайдера и тариф из предложенного списка, а все остальное утилита сделает сама. Пользователю, как правило, нужно знать только логин и пароль для подключения к интернету.

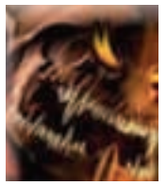
БЕСПРОВОДНАЯ СЕТЬ

Для беспроводного подключения в P660HTW2 есть встроенная беспроводная точка доступа стандарта 802.11g. Благодаря всенаправленной антенне с коэффициентом усиления 5 дБ обеспечивается широкая зона покрытия и высокое качество связи на скорости до 54 Мбит/с. В случае с DSL-подключением беспроводная трансляция очень удобна для пользователя – не нужно протягивать по квартире провода.

СПЕЦИФИКАЦИИ

- 1 разъем RJ-11 для подключения к телефонной линии
- 4 разъема RJ-45 ETHERNET (10BASE-T/100BASE-TX) с автоопределением типа кабеля
- точка доступа Wi-Fi (IEEE 802.1g) с поддержкой WPA/WPA2
- встроенная всенаправленная антенна с коэффициентом усиления 5дБ
- ADSL2+ (Annex A/B/M/L)
- возможность подключения ТВ-приставки
- Цена: 107$

железный FAQ



Мир, труд, май! Актуальные темы этого месяца: настройка беспроводного интернет-центра, обновление компьютера, прошивка BIOS и обновление драйверов графического адаптера. Отвечаем на все вопросы по порядку. Обрати внимание: ответы публикуются только в журнале, на электронную почту мы не пишем.

Антон Большаков,
руководитель тестовой лаборатории

Купил недавно интернет-центр ZyXEL P-330W EE, ибо всегда хотел иметь беспроводную сеть дома. Все-таки удобно это – пользоваться ноутбуком, КПК или коммуникатором в любой точке квартиры. Выбрал данную модель потому, что в характеристиках ее заявлена поддержка одновременной работы в интернете и домовой сети благодаря технологии Link Duo для соединений PPTP/PPPoE. Мне показалось, что это очень актуальная и полезная фишка. Через несколько месяцев непрерывного пользования мне открылась правда жизни. Во-первых, Wi-Fi в нынешнем виде (IEEE 802.11g) может обеспечивать комфортную работу в интернете, но все еще значительно медленнее домовых сетей. В теории пиковая скорость передачи данных по беспроводному каналу 54 Мбит/с, на самом же деле она примерно в три раза меньше. Во-вторых, мой модем постоянно теряет соединение. В чем дело? Может быть, проблема в оборудовании на стороне провайдера или же дело в интернет-центре? В-третьих, к настольному компьютеру лучше подключать внешнюю антенну, потому как встроенная в PCI-карту антенна ловит кучу наводок от соединительных проводов и кабелей питания. Что с этим можно поделать?
Заранее спасибо за ответ!

Максим Мишин, г. Санкт-Петербург

Привет, Максим. Соглашусь, Wi-Fi – это очень удобно. Сам пользуюсь и дома, и в офисе. Ноутбук имеет доступ в интернет везде и всюду, а коммуникатор снимает почту с exchange-сервера, аки по проводу. Что до скорости соединения, то введение черновой версии стандарта IEEE 802.11n дает возможность достигать 300 Мбит/с и обеспечивать значительно больший диапазон покрытия. Даже если учесть, что реальная скорость будет существенно меньше заявленной, то новые решения могут обеспечить достаточно высокую пропускную способность практически для любых сетевых приложений.
Многие пользователи жалуются на проблемы с соединением в интернет-центрах ZyXEL. Поэтому прежде всего следует обновить прошивку устройства. Она доступна на официальном сайте производителя www.zyxel.ru. Также можно попробовать уменьшить значение MTU Size до 1400. Антенны увеличенной дальности найти не проблема. Стоят они в пределах 1000 рублей и продаются на каждом шагу.

Здравствуйте, уважаемая редакция! Собираюсь приобрести портативный винчестер емкостью 120–160 Гбайт с интерфейсом USB для хранения картинок, музыки, видео, игр и разных программ. Посоветуйте, какой лучше взять?

С уважением, АНДРЕЙ

Привет! Самый доступный вариант – приобретение внешнего кейса для 2,5-дюймового винчестера (как в ноутбуках) с разъемом USB и покупка самого жесткого диска (тоже 2,5”). Если же хочется качественного продукта от именитого производителя, рекомендую обратить внимание на WD Passport. В последнем поколении этих накопителей как раз есть 160-гигабайтная модель.

Приветствую авторов любимой рубрики «Железо»! У меня возникла проблема. На днях купил GeForce 8800 GTX 768 Мбайт от ASUS и блок питания Chieftec на 560W(ATX v.2.2, EPS12V). Теперь во время игры в Oblivion (в другие пока просто не пробовал) на максимальных настройках корпус очень сильно греется, а блок питания раскаляется и начинает гудеть. Это нормально? Вот еще вопрос: нужно ли подключать все фишки питания на GeForce 8800 GTX? Буду с нетерпением ждать вашего ответа!

$Doll@r$

Привет! Вообще, такая видеокарта дает довольно сильную нагрузку на блок питания, да еще тепла выделяет немало. Рекомендую тебе установить два дополнительных корпусных вентилятора размером 120 x 120 мм. Они должны помочь снизить температуру блока и воздуха внутри корпуса.

Хочу собрать мощную игровую систему с запасом года на три. Думаю выбрать следующие компоненты: две видеокарты GeForce 9600 GT 512 Мбайт, 4 Гбайт оперативной памяти DDR2 и процессор AMD Phenom 64 9500. Подскажите, совместимы ли они между собой и какую выбрать материнскую плату.

Ваш постоянный читатель Goba

Указанные комплектующие между собой совместимы. Вот только довольно странно устанавливать пару GeForce 9600 GT, куда логичнее купить одну GeForce 9800 GTX и потом при необходимости взять вторую. Что же до сборки компьютера, то обрати внимание на рубрику «Конфигурация». Она может оказаться полезной в твоем нелегком деле.

У меня возникла пара вопросов по поводу моей материнской платы Gigabyte GA-X38-DQ6. Текущая версия BIOS: F4. С какими процессорами с ядром 45 нм может работать эта плата без обновления прошивки? И какую максимальную частоту памяти можно устанавливать в текущей версии микропрограммы?
Буду надеяться на ваш ответ!

NiXelaS

Набор логики Intel X38 задумывался разработчиком как новый чипсет, предназначенный для создания материнских плат верхнего ценового диапазона. Фактически это означает, что X38 пришел на смену устаревшему i975X, который не обладает официальной поддержкой перспективных 45-нанометровых процессоров Penryn, да и комплектуется далеко не самым современным южным мостом. Между тем официально X38 также не поддерживает эти кристаллы. Правда, это не мешает качественным материнским платам работать с такими процессорами и выставлять частоту на шине памяти 1333 МГц.

Здравствуйте, уважаемые специалисты по железу! У меня стоят четыре планки памяти по 512 Мбайт Kingston. Вот таблица таймингов всех модулей:
1. 3.0-3-3-8 @ 200 МГц, 2.5-3-3-7 @ 166 МГц, 2.0-2-2-6 @ 133 МГц;
2. 2.5-3-3-8 @ 200 МГц, 2.0-3-3-7 @ 166 МГц;
3. 3.0-3-3-8 @ 200 МГц, 2.5-3-3-7 @ 166 МГц, 2.0-2-2-6 @ 133 МГц;
4. 3.0-3-3-8 @ 200 МГц, 2.5-3-3-7 @ 166 МГц, 2.0-2-2-6 @ 133 МГц.
При установке всех модулей возникает проблема: компьютер зависает и перезагружается. При установке трех любых и в любые гнезда все нормально работает. Моя система: плата ECS 865PE-A v2 (5 PCI, 1 AGP, 4 DDR DIMM, Audio, LAN),

видеоадаптер ATI Radeon HD 2600 Series 256 Мбайт.

Обрати внимание, что у одного модуля памяти тайминги меньше, чем у трех других. Но если три модуля работают в любых вариациях, то проблема не в этом. Можно предположить, что причина в материнской плате, но подкрепить это фактами из твоего письма не получается. В идеале в систему нужно устанавливать по две планки памяти.

Здравствуйте, уважаемая редакция журнала! Игра Gears Of War (лицензионная копия от «1С») на ноутбуке инсталлируется нормально, запускаю, и при тестировании система пишет, что необходимо установить драйверы на видеокарту не ниже NVIDIA ForceWare 163.44. На официальном сайте производителя ноутбука скачал последние драйверы для моего ноутбука (R166473) от 23 сентября 2007 года (новее нет!). После этого запускаю игру, и через 2-3 минуты она вылетает (или из меню игры, или из вступительного ролика, или в начале игры). Windows пишет, что пытается определить ошибку. В итоге не определяет и говорит, что если «Майкрософт» узнает решение этой проблемы, то непременно мне сообщит. До этого прошел всю Fahrenheit (от «Акеллы»), и ничего такого не было. Помогите!!!

Алексей Чуев

И тебе не болеть. Вариант за номером один. Скачай последнюю версию NVIDIA ForceWare с официального сайта NVIDIA. Вариант второй. Попробуй обратиться в службу технической поддержки «1С». Они наверняка знают об этой ошибке и обязательно помогут.

Приобрел новый винчестер с интерфейсом SATA (до этого был с IDE). После установки операционной системы в момент попытки установить драйверы система сообщает об ошибке отложенной записи, затем такая же проблема возникает при установке других приложений или игр. И потом вовсе не работает. Что мне делать? Раньше такого не было. Если можно, скиньте ответ на e-mail. Заранее спасибо.

Евгений Заржецкий

Если говорить простыми словами, то ошибка отложенной записи означат, что данные не удалось сохранить на диске и они зависли в буфере. Система несколько раз повторила попытку записи и лишь затем выдала сообщение об ошибке. Причина может быть в потере контакта между диском и соединительным кабелем SATA. Как вариант – диску не хватает мощности блока питания, но в этом случае он должен быть совсем слабеньким (~250 Вт). Попробуй также запустить проверку диска chkDsk. Если все старания тщетны, неси винт в магазин и требуй обмена.

Купил видеокарту NVIDIA GeForce 8800 GT 512 Мбайт. Кулер у нее отличный, с тепловыми трубками от SYSCONN (дизайн карты не эталонный). Проблема же в том, что я не могу ее разогнать. В RivaTuner пытаюсь задать повышенные частоты, а затем сохранить. Встроенный монитор показывает, что частоты выросли. В GPU-Z и EVEREST тоже все в порядке. Но в играх и тестах производительность осталась прежней! Пожалуйста, подскажите, как можно добиться реального разгона.

С уважением, Андрей

Андрей, дело в том, что карту ты уже разогнал. Другой вопрос, на сколько мегагерц ты увеличил тактовую частоту ядра и памяти. Если разница составила 50 МГц, ни о каком приросте производительности и речи быть не может.

Примерно после двух часов работы монитор начинает сильно моргать, а то и вообще весь экран становится фиолетовым или черным. Проблема в мониторе или компьютере?

Денис Сахапов

Назвать точную причину сложно. Возможно, из строя вышел монитор, а может быть, проблема именно в графическом адаптере. Попробуй проверить это, подключив монитор к другому компьютеру. Например, к ноутбуку. Это самый простой и быстрый вариант.

Здравствуйте! Недавно появилась ошибка Cmos checksum error – Defaults loaded. За ней Warning! Now system is in safe Mode (и предлагают нажать f1, без нее Windows не грузится). Скажите, как это исправить? Материнская плата Biostar TForce570 U. Настройки BIOS всегда сбрасываются (дата и время тоже). Пробовал обновлять прошивку, не помогает.

Afgan Afganec

Привет! Причина всех твоих бед в неисправном элементе питания CMOS. Вынь круглую батарейку из материнской платы, иди в любой радиотехнический магазин и купи точно такую. Обрати внимание, что такие же симптомы могут возникнуть из-за неправильной установки перемычки очистки содержимого CMOS. Она находится рядом с элементом питания.

Хочу сделать апгрейд своего компьютера. Нынешняя конфигурация: Intel Core 2 Duo E6600 (2.4 ГГц, 4 Мбайт), материнская плата ASUS P5N SLI, память DDR2 2x1024 Мбайт PC8000 OCZ Platinum, видеокарта ASUS EN8800GTX/HTDP 768 Мбайт DDR3. Скажите, что можно улучшить? Мне кажется, нужно увеличить объем оперативной памяти до 4 Гбайт и сменить винчестер (сейчас всего 160 Гбайт).

Илья Миколайчук из Нижнего Новгорода

Твой компьютер и так хорош! Но если очень хочется, то можно установить еще две планки памяти и увеличить объем до 4 Гбайт. Только придется устанавливать Windows Vista, ибо 32-битная Windows XP не видит свыше 3 Гбайт памяти. Что до жесткого диска – менять однозначно! Рекомендую попробовать собрать дисковую подсистему на основе технологии RAID. Это существенно ускорит загрузку системы с играми, а также повысит скорость копирования файлов. Емкости двух дисков по 500 Гбайт должно хватить за глаза. Кроме того, увеличить производительность поможет замена процессора. Устаревший Intel Core 2 Duo E6600 имеет смысл заменить на Intel Core 2 Duo E8200 (2.66 ГГц, 6 Мбайт).

Почему у новой MSI RX3870 DDR4 OEM частоты оказались ниже номинальных (762/1071 МГц против 775/1125 МГц)? Причем температура на карте MSI поднимается до 91 °C при игре в Crysis. В магазине говорят, что частоты понижены на всех OEM-версиях. Так ли это?

Рустам Тимерханов

Очень странно. Вообще графические адаптеры для OEM и Retail могут различаться только коробкой и комплектом поставки. Даже на сайте MSI для MSI RX3870 заявлены частоты 775/1126 МГц. Что до температуры, то Crysis дает чрезвычайно большую нагрузку на графическое ядро. Отсюда и 91 °C.

В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ ДНЯ И НОЧИ МЫ ЖДЕМ ТВОИХ ВОПРОСОВ!!!

hard_faq

@

pc-games.ru

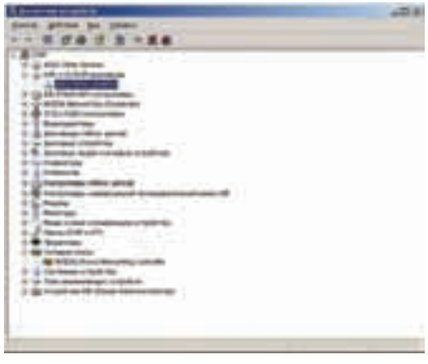
ОТВЕТЫ ИЩИ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА И НА ФОРУМЕ САЙТА www.gameland.ru

ТЕКСТ: ЕВГЕНИЙ ПОПОВ

Обновление прошивки оптического привода

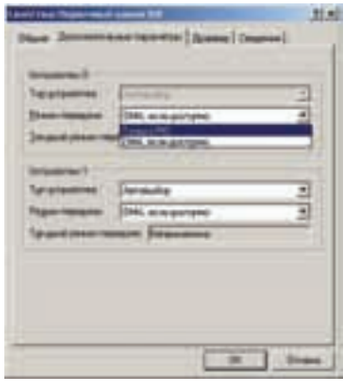
Запись дисков, скорость чтения, возникновение ошибок – все это зависит не только от аппаратных особенностей того или иного оптического привода. Многие проблемы можно исправить заменой прошивки. Процедура во многом аналогична обновлению BIOS материнской или графической платы. Как это делается, мы продемонстрируем на примере привода ASUS DRW-1608P2S.

ШАГ 1



Перед тем как переходить к перепрошивке, следует осуществить ряд подготовительных действий. Для начала нужно узнать точное название оптического привода. Для этого через меню «Пуск» заходим в «Панель управления». Выбираем пункт «Система» и в закладке «Оборудование» выбираем «Диспетчер устройств». Далее находим ветку «DVD- и CD-ROM-дисководы», где и будет находиться само устройство.

ШАГ 2

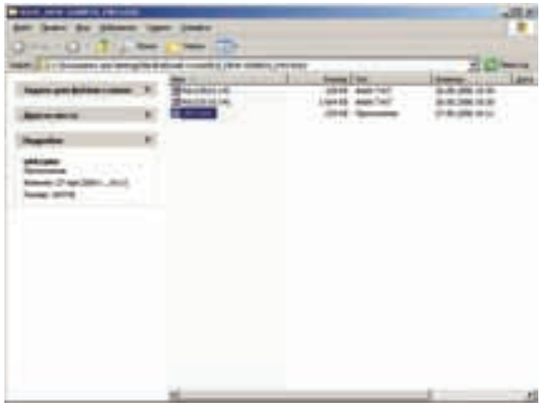


В принципе узнать название можно было бы и более простым методом, но во избежание ошибок требуется выполнить в выбранном меню еще одну операцию. В закладке «IDE ATA/ATAPI контроллеры» нужно выбрать канал, к которому подключен привод. В дополнительных параметрах следует переключить режим передачи на «Только PIO».

ШАГ 3

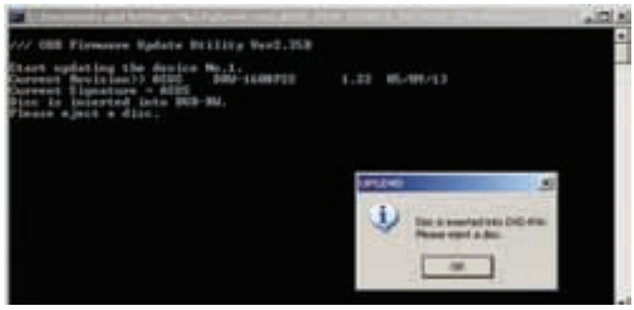
Для обновления микропрограммы потребуется последний набор обновлений от производителя. Нужные файлы всегда можно найти на сайте производителя. Например, для всех приводов, выпущенных компанией ASUS, обновления размещены по адресу support.asus.com.tw/download/download.aspx. Вбей в строке поиска нужную модель и скачай файл-архив. Может случиться так, что для определенной модели оптического привода обновлений нет.

ШАГ 4



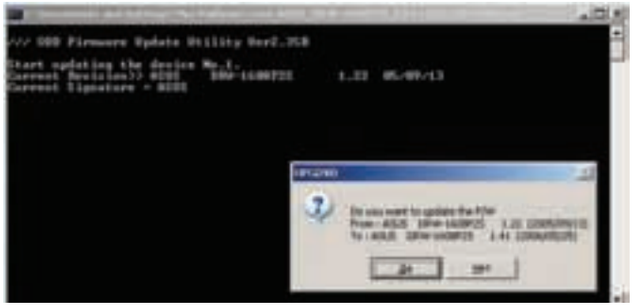
Теперь, когда файл скачан, рекомендуется распаковать содержимое в отдельную папку. Не советуем запускать исполняющий файл из архива, так как велик риск сбоя при обновлении. В этом случае привод смогут восстановить только в специализированном сервисном центре. С данной проблемой уже столкнулись многие пользователи.

ШАГ 5



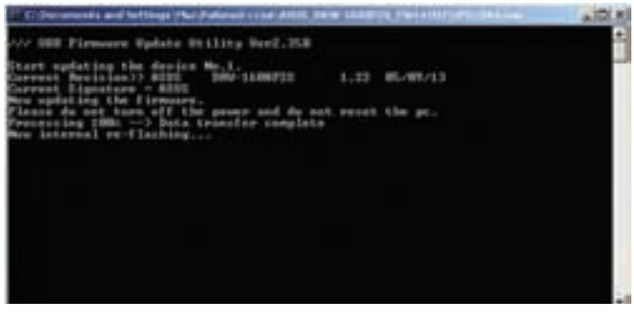
Перед прошивкой важно отключить все эмуляторы оптических приводов: Virtual DAEMON, Alcohol 120% и тому подобные утилиты. Когда все необходимое сделано, можно смело запускать основной файл из архива. К работе приступит ODD Firmware Update Utility – программа для обновления. Если в приводе находился диск, то пользователя вежливо попросят его удалить.

ШАГ 6



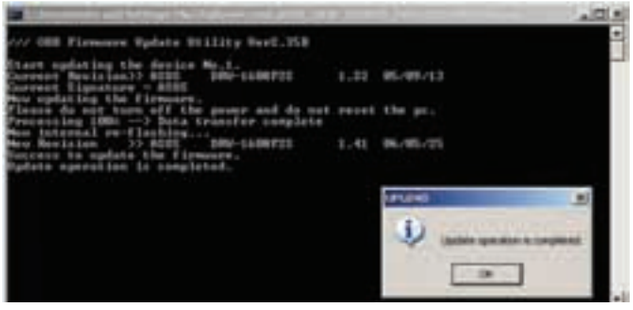
Узнать текущую версию прошивки можно либо с помощью диагностических программных пакетов наподобие Everest Ultimate, либо уже в процессе перепрошивки. Утилита, перед тем как выполнять все необходимые операции, укажет текущую версию и данные о новом пакете обновлений. Теперь остается только нажать на клавишу подтверждения.

ШАГ 7



Программа приступит к обновлению после того, как предупредит пользователя о том, что крайне нежелательно лишать компьютер питания или перезагружать. Перепрошивка – процедура деликатная. Есть риск испортить оборудование. В процессе обновления может возникнуть иллюзия того, что компьютер завис. Не стоит пугаться – система выполняет все необходимые операции сама.

ШАГ 8



В конце концов появится окошко, в котором пользователя оповестят об удачном завершении процедуры обновления. Прежде чем перепрошивать свой привод, следует подумать о цели данного мероприятия и учесть риск. Если проблемы при записи или чтении не будут устранены, то проблема, скорее всего, на аппаратном уровне. В этом случае следует обратиться к специалистам.

В КАЧЕСТВЕ ЗАКЛЮЧЕНИЯ

Указанный в данном случае метод обновления микропрограммы (или, проще говоря, перепрошивки) применим в общем случае для всех оптических приводов. Скачивать пакет обновления рекомендуется на англоязычных сайтах производителя, поскольку новые версии файлов появляются на них куда чаще, нежели на русскоязычных ресурсах. Существует также вариант замены прошивки через флэшку или дискету, которые одновременно являются загрузочными. Для этого достаточно записать распакованный вариант микропрограммы на съемный диск (который предварительно был преобразован в загрузочный) и выставить BIOS загрузку с соответствующего носителя. Прямо в MS DOS пользователь получит возможность запустить файл и выполнить вышеописанные операции по перепрошивке.

ТЕКСТ: ЕВГЕНИЙ ПОПОВ

Blu-ray

Стандарт Blu-ray (от англ. Blue Ray) был разработан группой компаний во главе с корпорацией Sony. Вместе они основали консорциум под названием BDA (Blu-ray Association). В связи с тем что торговая марка Blue Ray уже была зарегистрирована для другого продукта, производителям ничего не оставалось, как убрать из названия одну букву.

Стандарт Blu-ray разработали практически с нуля. Основным форматом хранения видеоданных, точно так же как и в DVD, является MPEG2. Звуковой поток соответственно представлен стандартами AC3, MPEG1 и MPEG Layer2. В оптических приводах формата Blu-ray, которые предназначены для бытового использования, декодирование осуществляется аппаратно, а вот в компьютерных приводах та же процедура исполняется программными методами.

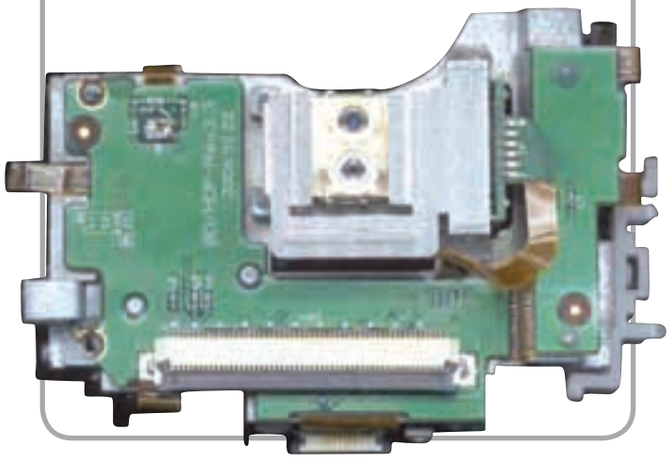
Ассоциация BDA ввела собственную систему защиты данных. Она называется BD+ и опирается на динамические ключи шифрования, которые можно обновлять. Для сравнения: DVD использует код CSS, существующий в единственном виде. Таким образом, все Blu-ray-носители получают собственный шифр, что обеспечивает лучшую защиту данных. Одним из недостатков первых носителей класса Blu-ray можно считать низкое качество покрытия считываемого слоя. Легкие царапины приводили к порче диска и невозможности восстановлениях данных. В 2004 году было представлено новое полимерное покрытие, которое позволяет BD-носителям противостоять самым разнообразным механическим воздействиям. Компания TDK, разработавшая этот метод, гарантирует работоспособность, даже если диск будет специально поврежден острым металлическим предметом.

Типичный привод Blu-ray пользуется дополнительным оптическим датчиком для считывания BD-носителей, другие форматы воспроизводятся посредством второй линзы. Для работы с обычными компактами был необходим лазер с длиной волны 780 нм. В свою очередь, DVD стал использоваться лазер с более короткой длиной волны: 650 или 635 нм. Уменьшение длины волны позволяет сузить дорожку до 0.32 микрона. Луч, использующийся в приводах BD, имеет длину волны 405 нм. Она относится к синему диапазону – отсюда и название стандарта. Для CD и DVD дополнительная линза работает в красном диапазоне, а луч имеет длину волны 780 нм. Формат самих дисков сохранен – 120 мм в диаметре. Однако компания Philips пошла вперед и выпустила так называемые «визитки» диаметром 30 мм. Для работы с ними изготовили и специальный привод.

Использование оптических приводов класса Blu-ray позволяет добиться более качественного и корректного выполнения операций, связанных с чтением и записью. Поспособствовало этому и уменьшение защитного слоя на поверхности оптического носителя в шесть раз (до 0.1 мм). Правда, от этого данные расположились слишком близко к защитной поверхности, а само покрытие обрело чувствительность к царапинам и прочим механическим воздействиям. В результате первые диски заключали в пластиковые картриджи. Отсюда и сомнения в возможности существования Blu-ray, которые сегодня можно считать неоправдавшимися. **PG**

ВНЕ КОНКУРЕНЦИИ

Если в объединение фирм, поддерживающих именно Blu-ray, вошли Dell, HP, Hitachi, LG, Mitsubishi, Panasonic, Pioneer, Philips, Samsung, Sharp, Sony и TDK, то встать на сторону HD DVD решили NEC, Toshiba и Sanyo. Интересно, что кинематографические компании, имеющие вполне определенный интерес в данной сфере, не стали делиться на два фронта. Сразу оба формата поддержали Paramount Pictures, Universal Pictures, Warner Bros и New Line Cinema. В разработке и продвижении Blu-ray участвовали такие компании, как 20th Century Fox и Walt Disney, которые оказали предпочтение единственному стандарту.



В ОБА ГЛАЗА

На контрольной подложке привода с поддержкой носителей Blu-ray установлены две линзы. За работу с дисками вышеупомянутого формата отвечает та, что расположена снизу. Вторая считывает информацию с CD и DVD, не меняя при необходимости длину волны. Не так давно планировалось, что в массовое производство будут запущены уникальные диски формата Total HD, которые благодаря структуре дорожек смогут быть прочитаны и на приводах Blu-ray, и на устройствах с поддержкой HD DVD. Однако дебют Total HD так и не состоялся по причине конфронтации с компанией Paramount, которая решила обеспечивать эксклюзивную поддержку только HD DVD. Следует отметить, что ранее Paramount выпускала свою продукцию, используя оба формата. Теперь смысла в таких носителях нет.

КРУТЯТСЯ ДИСКИ

В марте 2003 года был утвержден стандарт оптических носителей формата Blu-ray с максимально допустимой емкостью 27 Гбайт. Его еще называли BD-27. Это был однослойный диск, который не мог в полной мере раскрыть возможности нового формата. Проще говоря, фильмы с высоким качеством исполнения на него просто не помещались. В настоящее время имеются не только двухслойные, но и однослойные диски с удвоенным значением максимальной емкости – 46.6, 50 или 54 Гбайт соответственно. Выпуском именно дисков занимаются такие производители, как Sony, JVC, TDK, Samsung. Постепенно подключаются и другие компании.

ТЕКСТ: ОЛЕГ КОЛЕНЧЕНКО

Разгон nVidia GeForce 7600 GT

СПЕЦИФИКАЦИИ

ЧИП:	nVidia G73-B1
ПАМЯТЬ:	256 Мбайт GDDR3
ТЕХПРОЦЕСС:	90 нм
ШИНА ПАМЯТИ:	128 бит
ЧАСТОТА ЯДРА:	560 МГц
ЧАСТОТА ПАМЯТИ:	700 (1400) МГц
ПИКСЕЛЬНЫХ ПРОЦЕССОРОВ:	12
ВЕРШИННЫХ ПРОЦЕССОРОВ:	5
ИНТЕРФЕЙС:	AGP

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

ПРОЦЕССОР:	AMD Sempron 2800+ (1.6 ГГц) Socket 754
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:	MSI K8N Neo V2.0 (nForce 3-250)
ПАМЯТЬ:	1 Гбайт (2x512 Мбайт DDR400 Hynix Original)
ВИДЕОКАРТА:	Palit GeForce 7600 GT AGP
ЖЕСТКИЙ ДИСК:	Seagate Barracuda 80 Гбайт
БП:	FSP ATX-350PAF
ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:	Microsoft Windows XP Professional SP2
ДРАЙВЕР ДЛЯ ВИДЕОКАРТЫ:	Forceware 169.38

РЕЗУЛЬТАТЫ

	ДО	ПОСЛЕ
ЧАСТОТА ЯДРА:	560 МГц	650 МГц
ЧАСТОТА ПАМЯТИ:	700 (1400) МГц	821 (1622) МГц
ТЕМПЕРАТУРА:	39 °C	46 °C
3DMARK 2003 PRO:	11086	13025
F.E.A.R., MAX, 1024X768:	43	54
CRYSIS, MEDIUM, 1024X768:	12	17
3DMARK 2006 PRO:	1589	1933

Далеко не все геймеры могут позволить себе приобретать дорогостоящие комплектующие. Зачастую хочется получить как можно более высокую производительность за малые деньги. Достичь этого можно лишь одним способом – разгоном. Сегодня мы попытаемся выжать максимум из недорогого продукта компании Palit – видеокарты GeForce 7600 GT.

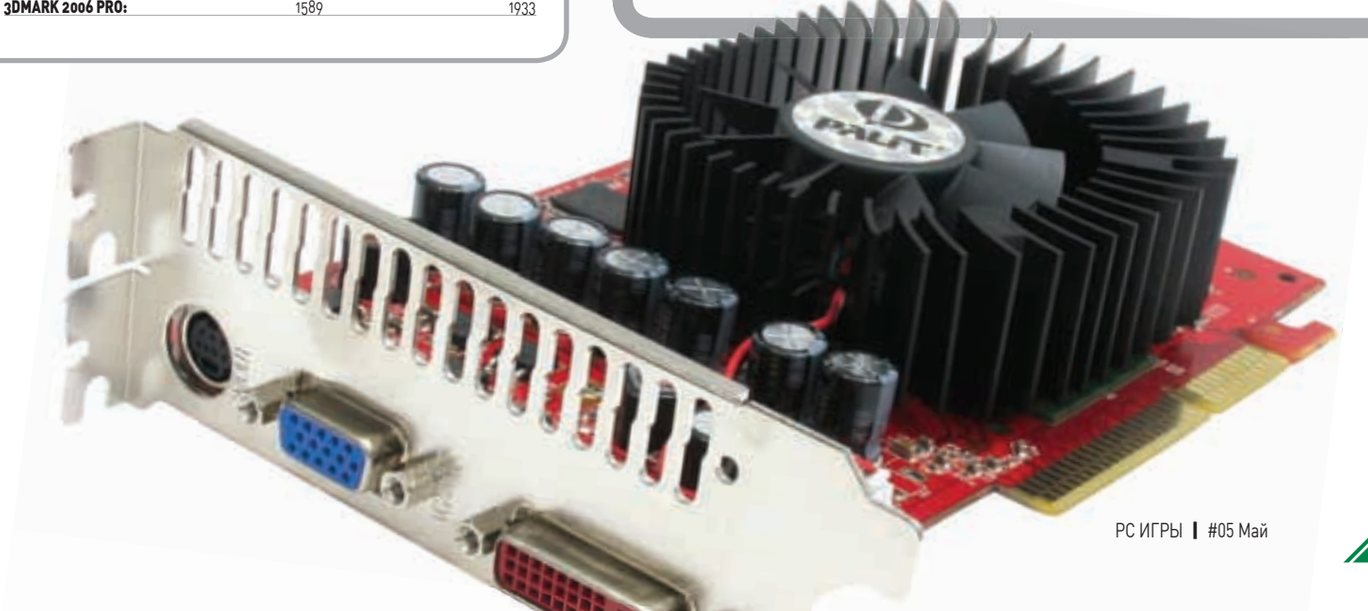
Несмотря на то что с момента анонса данной модели прошло уже немало времени и nVidia успела выпустить две новые линейки видеокарт, она все еще не потеряла своей актуальности. Почему? Все довольно просто. При меньшей цене GeForce 7600 GT не уступает конкурирующим моделям из стана Radeon HD 2600 и GeForce 8600. При этом она обладает недюжинным разгонным потенциалом.

На видеокарте установлена альтернативная двухслотовая система охлаждения, радиатор которой имеет ребристую форму. Это позволяет эффективнее отводить тепло как от ядра, так и от чипов памяти. Сердце адаптера – чип G73 ревизии B1. Также отметим, что карта оснащена 256 Мбайт GDDR3-памяти Quimonda с временем выборки 1.4 нс. Теоретически это позволяет покорять памяти частоты свыше 1600 МГц. Для дополнительного питания на карте установлен один шестиконтактный разъем.

В комплекте с видеокартой поставляется диск с различным софтом, на котором мы обнаружили довольно интересную фирменную утилиту VDOTool. Она может пригодиться начинающим оверклокерам. Она позволяет контролировать обороты вентилятора и повышать частоты ядра и памяти. Присутствует мини-тест, определяющий работоспособность карты на новых частотах. В целом программу можно назвать аналогом всем известной RivaTuner, урезанным в функциональности.

Итак, приступаем к разгону. Мы решили использовать вышеупомянутую программу RivaTuner версии 2.07. Начали с памяти. Стабильной работы удалось достичь на частоте 820 (1640) МГц. Интересно, что на частоте памяти 825 (1650) МГц видеокарта работала медленнее, чем на номинальной! Частота ядра при этом не изменялась. О причинах такого падения производительности остается только догадываться. Что касается ядра, то оно функционировало без сбоев на частоте 650 МГц. Повышение частоты даже на 5 МГц приводило к зависанию изображения. Температура при полной нагрузке не поднималась выше 45–46 °C, что свидетельствует об эффективности системы охлаждения и невысоком тепловыделении чипа.

Результаты получились вполне достойными, учитывая то, что карта не подвергалась аппаратному вольтмоду. Программный вольтмод на GeForce 7600 GT невозможен. Заметим, что несколько заниженный результат в тестовых пакетах 3DMark и играх может быть обусловлен недостаточной мощностью центрального процессора. **PG**



ТЕКСТ: ЕВГЕНИЙ ПОПОВ

Моддинг

Весна в самом разгаре. Преображается все: улицы, деревья, девушки. Так, значит, время преображаться и любимому компьютеру. В этой рубрике мы рассказываем, как простыми и не очень методами добавить серой, скучной машине капельку оригинальности. Как показывает практика, совершенно необязательно для этого брать в руки дремель и распиливать системный блок на части.

ENERMAX CHAKRA BS

$95

ФОРМАТ:	Mid Tower, ATX
РАЗЪЕМЫ:	5x 5.25", 5x 3.5"
ВЕНТИЛЯТОРЫ:	120 мм (фронтальный), 120 мм (задний), 250 мм (боковой)
РАЗМЕРЫ:	455x200x490 мм

О корпусе от компании Enermax следует поговорить прежде всего из-за шикарного 250-миллиметрового вентилятора на боковой панели. Данный нагнетатель занимает практически половину стенки и подсвечивается синим диодом. При желании и наличии определенного опыта можно заменить сплошную металлическую дверцу панелью из плексигласа. Таким образом откроется вид на остальные элементы системы. Корпус сделан из стали SECC и алюминия. Он весьма легкий. Под крышечкой на передней панели спрятаны клавиши включения и перезагрузки, аудиовыходы (для наушников и микрофона), а также вывод e-SATA для подключения внешних дисков. Сам по себе он работать не будет – пользователю придется налаживать коммутацию с системной платой вручную.

USB PLASMA BALL

$25

МАТЕРИАЛ:	пластик, стекло
НАПОЛНЕНИЕ:	газ, гелий-неон
ЭНЕРГОПОТРЕБЛЕНИЕ:	150 мА
РАБОЧЕЕ НАПРЯЖЕНИЕ:	5 В

Изобретения Никола Тесла можно назвать не только полезными, но и красивыми. Плазменный шар представляет собой герметично запаянный сосуд, наполненный разреженным инертным газом, внутри которого размещен электрод. На электрод подается высокое напряжение при высокой частоте. Для удешевления изготовления шариков используют газовые смеси (гелий-неон, возможно, с добавлением ксенона). Такие шары не требуют высокого напряжения, так что питание возможно и от порта USB. Эффект от подобного незамысловатого устройства просто потрясающий. Самая главная особенность конструкции – возможность реагировать на музыкальное звучание посредством пульсаций. Шар будет подмигивать в такт музыке, если перевести рычажок на задней панели стойки в соответствующее положение.

CHIEFTEC THERMAL KILLER DT6000

ГРАНИЦЫ ИЗМЕРЕНИЯ:	от 0 до 90 °C
ДИСПЛЕЙ:	монохромный (синий)
РАЗМЕРЫ:	194x148x42 мм
ВЕС:	510 г

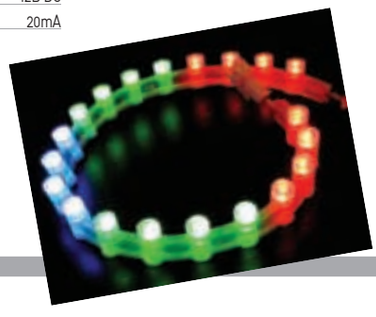
$65

Жесткий диск в процессе работы нагревается достаточно сильно, и снизить его рабочую температуру – задача, требующая грамотного подхода. Было бы удобно не только предотвращать перегрев, но и в режиме реального времени отслеживать температуру винчестера. Компания Chieftec, известная своими корпусами и блоками питания, выпустила небольшой охлаждающий модуль, оснащенный информационным ЖК-дисплеем. Дисплей сообщает о температуре жесткого диска и информирует о текущей скорости вращения вентилятора. Воздушный нагнетатель, в свою очередь, встроен в днище металлической подложки, которая контактирует с винчестером. Устанавливается устройство вместе с винчестером в отсек 5.25 дюйма, освобождая, таким образом, место для дополнительных жестких дисков.

SUNBEAM NIGHT MAGIC LAMP

КОЛИЧЕСТВО ДИОДОВ В СВЯЗКЕ:	20
МАТЕРИАЛ:	силиконовая оболочка
НАПРЯЖЕНИЕ:	12В DC
СИЛА ТОКА:	20mA

$5



Установка ламп в корпусе системного блока – это классика моддинга. Главное, чтобы был выдержан стиль, так что не следует перебарщивать с диодами. В корпусе существует огромное количество поверхностей, которые было бы неплохо украсить подсветкой. Но обычные неоновые вытянутые лампы, например, для окантовки вентилятора не подойдут. Иногда желательно создать собственный рисунок наподобие елочной гирлянды. На этот случай можно приобрести специальные ряды диодов, заключенных в силиконовую оболочку. Питаются такие лампочки от обычных трехконтактных разъемов. Мы показываем вам небольшую гирлянду от компании sunbeam – 20 диодов различной расцветки скреплены прочной связкой. Единственная проблема заключается в способе монтажа их на поверхности.

В этой рубрике мы предлагаем три игровые конфигурации для нового компьютера. Правда, цены на комплектующие снижаются практически каждый день, а потому спецификации любой конфигурации могут измениться до неузнаваемости. Учтем также, что рубрика готовится за месяц до выхода нашего издания в продажу. Точная дата составления таблицы указана в конце страницы.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК

INTEL

Процессор: Intel Core 2 Duo E8400 (3 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x 3 Мбайт L2, ядро Wolfdale, LGA775)	$309
Материнская плата: ASUS MAXIMUS EXTRIME (X38, 4 DDR-III, CrossFire, Wi-Fi, 24+4(8) pin)	$322
Оперативная память: Kingstone 2*1 Гбайт DDR-III PC-11000 7-7-7-20 (KHX11000D3LLK2/2GX)	$289
Видеосистема: Leadtek PX9800GX2-Fan 1 Гбайт GDDR3	$830
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Seagate Barracuda 7200.11 500 Гбайт SATA-II (3500320AS) 32 Мбайт 7200 об/мин	$220
CD-привод: LITE-ON DH-401S SATA	$154
Звук: Creative X-Fi XtremeGamer	$100
Итого:	$2224

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	15220
3DMark'05, Default Settings	20648
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	110
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	130

В самую мощную конфигурацию этого месяца предлагаем установить хит сезона – двухчиповую карту Leadtek PX9800GX2-Fan 1 Гбайт GDDR3. Вместе с Intel Core 2 Duo E8400 она демонстрирует запредельную производительность!

AMD

Процессор: AMD Phenom 64 9600 (2.3 ГГц, 1800 МГц FSB, 4x 512 Кбайт L2, 2 Мбайт L3, ядро Agena, Socket AM2/AM2+)	$261
Материнская плата: ASUS M3A32-MVP Deluxe (AMD 790FX, 4 DDR-II, CrossFire, 24+4(8) pin)	$219
Оперативная память: OCZ 2*1 Гбайт DDR-II PC-9600 5-5-5-18 (OCZ2FX12002GK)	$172
Видеосистема: ATI Radeon HD 3870 X2 1 Гбайт GDDR3	$465
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Seagate Barracuda 7200.11 500 Гбайт SATA-II (3500320AS) 32 Мбайт 7200 об/мин	$220
CD-привод: LITE-ON DH-401S SATA	$154
Звук: Creative X-Fi XtremeGamer	$100
Итого:	$1591

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	12957
3DMark'05, Default Settings	18100
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	94
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	110

Если сюда установить вторую Radeon HD 3870 X2, то получится четырехъядерная графическая подсистема. Это круто! Правда, итоговая стоимость компьютера увеличится ровно на $465.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК

INTEL

Процессор: Intel Core 2 Duo E8200 (2.66 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x 3 Мбайт L2, ядро Wolfdale, LGA775)	$260
Материнская плата: ASUS P5KC (P35, 4 DDR-II, 2 DDR-III, CrossFire, 24+4 pin)	$125
Оперативная память: OCZ 2*1 Гбайт DDR-II PC-9600 5-5-5-18 (OCZ2FX12002GK)	$172
Видеосистема: Palit GeForce 8800 GT 512 Мбайт GDDR3	$220
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 7200.11 500 Гбайт SATA-II (3500320AS) 32 Мбайт 7200 об/мин	$110
CD-привод: Pioneer DVR-215D SATA 20(R9 10)x/8x&20(R9 10)x/6x/16x&40x/32x/40x	$34
Звук: Creative XtremeAudio	$53
Итого:	$974

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	11934
3DMark'05, Default Settings	17409
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	80
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	88

Данный компьютер совсем чуть-чуть слабее мощного игрового ПК. Проигрывает он фактически из-за менее производительной видеокарты. Разница в частотах центрального процессора практически незаметна.

AMD

Процессор: AMD Athlon 64 X2 6400+ (3.2 ГГц, 1000 МГц FSB, 2x 1 Мбайт L2, ядро Windsor, Socket AM2)	$196
Материнская плата: GigaByte GA-MA770-S3 (AMD 770, 4 DDR-II, CrossFire, 24+4 pin)	$96
Оперативная память: OCZ 2*1 Гбайт DDR-II PC-8800 5-6-6-15 (OCZ2G11002GK)	$84
Видеосистема: ATI Radeon HD 3870 512 Мбайт GDDR3	$210
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 7200.11 500 Гбайт SATA-II (3500320AS) 32 Мбайт 7200 об/мин	$110
CD-привод: Pioneer DVR-215D SATA 20(R9 10)x/8x&20(R9 10)x/6x/16x&40x/32x/40x	$34
Звук: Creative XtremeAudio	$53
Итого:	$783

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	10724
3DMark'05, Default Settings	16638
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	76
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	85

Небывалая стоимость конфигурации среднего уровня. За неполные восемь сотен ты можешь купить компьютер на базе платформы AM2+ с видеокартой ATI Radeon HD 3870. Да и обновить его будет довольно просто – материнская плата поддерживает AMD Phenom и CrossFire.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК

INTEL

Процессор: Intel Core 2 Duo E6550 (2.33 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x 2 Мбайт L2, ядро Conroe, LGA775)	$182
Материнская плата: EliteGroup P35T-A (P35, 4 DDR-II, CrossFire, 24+4 pin)	$85
Оперативная память: OCZ 2*1 Гбайт DDR-II PC-8800 5-6-6-15 (OCZ2G11002GK)	$84
Видеосистема: Leadtek PX8800GT-Fan 256 Мбайт GDDR3	$200
Дисковая подсистема: Samsung 500 Гбайт (HD501LJ) 16 Мбайт 7200 об/мин	$100
CD-привод: LITE-ON DH-20A4P IDE	$30
Звук: Creative AudigySE	$25
Итого:	$706

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	9902
3DMark'05, Default Settings	15922
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	67
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	78

Современный игровой компьютер по бросовой цене. У этой конфигурации есть большие перспективы для апгрейда. Правда, вторую видеокарту установить не удастся. Вернее, у пользователя не будет возможности активировать параллельный режим работы.

AMD

Процессор: AMD Athlon 64 X2 6000+ (3 ГГц, 1000 МГц FSB, 2x 1 Мбайт L2, ядро Windsor, Socket AM2)	$148
Материнская плата: EliteGroup A740GM-M rev1.0A (AMD 740G, 2 DDR-II, 24+4 pin)	$60
Оперативная память: Kingmax 2*1 Гбайт DDR-II PC-6400	$45
Видеосистема: ATI Radeon HD 3850 256 Мбайт GDDR3	$183
Дисковая подсистема: Samsung 500 Гбайт (HD501LJ) 16 Мбайт 7200 об/мин	$100
CD-привод: LITE-ON DH-20A4P IDE	$30
Звук: Creative AudigySE	$25
Итого:	$591

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	5961
3DMark'05, Default Settings	12800
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	39
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	47

Рекордная цена за вполне современный игровой компьютер. Тут нет поддержки RAID или CrossFire, зато в этот компьютер можно установить все новейшие комплектующие, в том числе AMD Phenom.

Все цены указаны по состоянию на 7 апреля 2008 года

СТАРОЕ & ДОБРОЕ

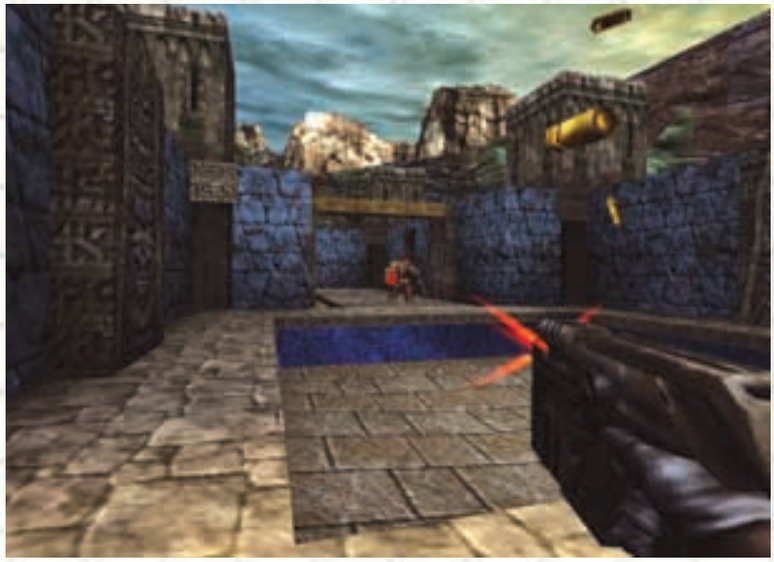
Всем привет!

Три месяца назад, принимая бразды правления разделом «Ретро», я пролистал сложенную в две большие стопки коллекцию предыдущих выпусков журнала и с удивлением обнаружил интересный факт. Оказывается, за все время существования рубрики в ней не писали об Unreal. Почти за четыре года авторы вспомнили много классных шутеров от первого лица: Doom 2: Hell on Earth, Duke Nukem 3D, The Operative: No One Lives Forever, Serious Sam: The First Encounter, но только не легендарное творение Epic MegaGames и Digital Extremes. Пробел хотелось заполнить как можно раньше, но, если ты помнишь, мы установили следующее правило: писать о том или ином хите минувших лет только тогда, когда он отмечает свой день рождения. Пришлось отложить диск с Unreal в сторонку и посвятить три страницы мартовского номера Soldiers of Fortune. Зато сейчас ничто не мешает проинсталлировать игру на жесткий диск и, словно по мановению волшебной палочки, перенестись на 10 лет назад. Во времена, когда деревья были большими, а компьютеры с процессором Pentium II, 64 мегабайтами оперативной памяти и графическим ускорителем Voodoo 2 считались самыми передовыми.

Борис Соколов,
ведущий рубрики

UNREAL

НЕСТАРЕЮЩАЯ КЛАССИКА



НЕЗАПЛАНИРОВАННОЕ ПРИЗЕМЛЕНИЕ

Далекое будущее. Космический корабль Vortex Rikers NC114-85EKL8 терпит крушение на неизвестной планете. Безымянный(ая) заключенный(ая) (пол героя зависит от твоего выбора) с порядковым номером 849 приходит в себя после потери сознания. Показатель здоровья застыл на каких-то жалких 12 процентах, решетка камеры почему-то открыта, недалеко от выхода из тюремного блока валяется труп охранника. Счастливый случай, знак свыше? Неважно. Ясно лишь одно: надо бежать, пока есть возможность. Жуткие вопли за стенами заставляют то и дело оглядываться по сторонам. Почему они кричат: тяжело ранены, увидели что-то ужасное, сошли с ума?

Из-за очередной двери доносятся выстрелы, рычание какого-то странного животного, стоны, скрежет когтей и пробирающий до костей звук разрываемой плоти. Через мгновение дверь откроется и перед глазами промелькнет мускулистая спина убегающего монстра. Ты с ужасом понимаешь, что каких-то 30 секунд назад лежащая на полу куча мяса была живым человеком. Почему разбился корабль? Откуда взялись эти ужасные твари? Есть ли путь к спасению? На эти и многие другие вопросы ты узнаешь ответ по ходу игры.

СВОБОДУ РАБАМ!

В отличие от своих конкурентов по жанру FPS разработчики не использовали межуровневые видеоролики или допотопные текстовые экраны с кратким описанием происходящих событий. Действие развивалось постепенно. С каждым новым уровнем герой узнавал все больше и больше полезной информации. Через полгода такой способ подачи сюжета будет доведен до совершенства в Half-Life.

Впрочем, мы отвлеклись. Когда-то на планете На Пали жили высокоразвитые существа нали. Четырехрукие человекоподобные создания далеко продвинулись в области культуры, но не преуспели в ратном деле и были завоеваны альянсом военизированных рас под предводительством кровожадных скааржей. По закону подлости порабощенные аборигены все как один являются пацифистами, но при этом не прочь немного помочь тебе: то откроют запертую электронным замком дверь, то предупредят о засаде, то покажут тайник с оружием, боеприпасами или ценными предметами. И на том спасибо.

ЦЕЛОЕ СОСТОЯНИЕ ЗА 60 КАДРОВ В СЕКУНДУ

Сейчас, глядя на картинку из Unreal, так и хочется процитировать слова Карлсона: «Боже, какой кошмар». Однако 10 лет назад игра смотрелась совсем иначе. Пересекающиеся в воздухе несколько ярких плоскостей казались самым реалистичным огнем за всю историю существования индустрии, переливающаяся различными оттенками виртуальная вода надолго приковывала

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
GT Interactive Software
РАЗРАБОТЧИК
Epic MegaGames
и Digital Extremes
ОБЪЕМ
Один CD
ДАТА ВЫХОДА
1998 год

к себе внимание, раскаленная лава слепила глаза, а летающая над трупами поверженных врагов полигональная мошкара казалась чуть ли не восьмым чудом света. Звучит банально, но красота требовала огромных жертв. Ценители высококачественных текстур разбивали свои копилки ради того, чтобы установить вместо всякого старья второй «пень», побольше оперативной памяти и ускоритель 3Dfx Voodoo 2 в придачу.

Те, кто не мог позволить себе дорогой апгрейд, разделились на два лагеря. Одни выбирали в меню настроек минимальное разрешение экрана и мирились с низким показателем количества кадров в секунду. Другие чуть ли не с пеной у рта доказывали, что разработчики ужасно халтурят, да и нет в этом мире ничего лучше Quake 2, хотя на самом деле они просто завидовали владельцам мощных компьютеров. Не знаю, как в других странах, а в России из-за высоких системных требований среди геймеров даже гулял слух: дескать, Epic MegaGames и Digital Extremes могли выпустить Unreal еще в 1997 году, но решили подождать, пока среднестатистический игрок перейдет на новое, более продвинутое железо.

СМЕНА ДЕКОРАЦИЙ

Для того чтобы стать хитом на все времена, одной красивой картинки недостаточно. История электронных развлечений знает немало случаев, когда проекты с передовой графикой удостаивались высоких оценок в прессе, но не снискали народной любви. В чем же секрет? По прошествии 10 лет понимаешь, что игра была притягательна благодаря великолепной архитектуре уровней.

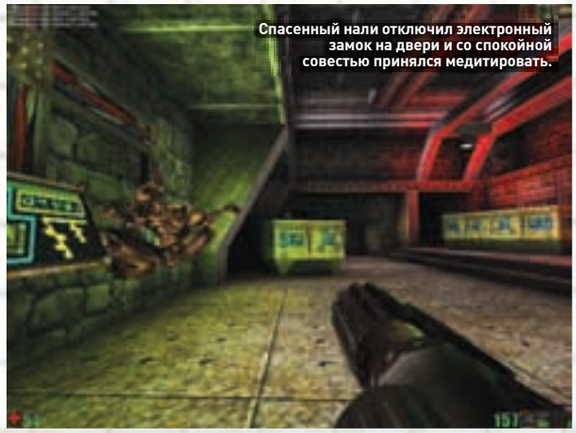
Дизайнеры Клифф Блезински (Cliff Bleszinski) и Джеймс Шмальц (James Schmalz) постарались максимально разнообразить путешествие по забытой богом планете: огромные луга с бегающими туда-сюда безобидными зверюшками, переполненные хищными рыбами небольшие озерца, темные подземелья, узкие коридоры со снующими туда-сюда лифтами, украшенные фресками древние храмы нали, замки с каменными стенами, промышленные помещения с пониженной гравитацией… На фоне однообразных прямых коридоров в царстве металлических конструкций Quake 2 или чудовищных лабиринтов из второй части Hexen постоянная смена детализированных декораций выглядела оригинально.

ЛУЧШЕ МЕНЬШЕ, ДА ЛУЧШЕ

Еще одно важное слагаемое успеха – необычный по тем временам геймплей. К 1998 году выросшее на двух частях Doom и Quake поколение игроков привыкло с шотганом в руках прорываться сквозь толпы противников. Авторы Unreal брали не числом, а умением. Например, на одном уровне тебе могла встретиться пара скааржей или брутов, три назойливые стрекозы и пяток свисающих с потолка хищных щупалец. На следующей локации тебя ждал уже другой набор тварей. Тут и плюющиеся ядовитой субстанцией слиты, и вооруженные энергетическими посохами краллы, и крылатые варлорды, и преследующие лишь личные интересы наемники – всех не упомнишь. Редко когда число противников превышало два десятка.

Большая часть времени уходила на исследование уровней: активацию

Спустя 10 лет понимаешь, что игра была притягательна благодаря великолепной архитектуре уровней.



Спасенный нали отключил электронный замок на двери и со спокойной совестью принялся медитировать.

10 лет назад игровые цензоры были не столь строги, как сейчас, и разработчики могли позволить себе обилие кровищи в кадре.

МНЕНИЕ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

Поддержка 3D-акселераторов. Двухуровневый mip-mapping. Эффекты освещения. Много текстур. Теперь по-человечески. Невероятно, чудовищно красиво! Красиво до ирреальности происходящего! До дрожи в коленках и частичной потери зрения! Свет можно потрогать руками, а водой можно дышать! Один взгляд на ночное небо – прекрасный повод, чтобы никогда не опускать голову! Графическая оболочка мира Unreal давит, подчиняет себе, заставляет забыть о мире реальном. И это не пустые слова.

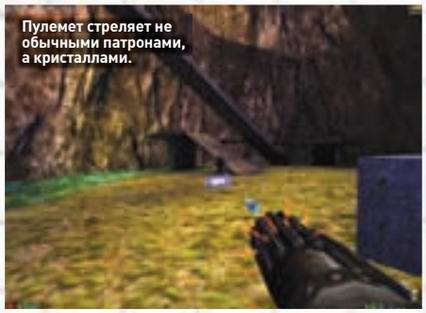
«Страна игр» №7 (26) 1998, оценка 9.0 из 10

МНЕНИЕ ЗАПАДНОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

Unreal обладает самой лучшей графикой среди шутеров от первого лица и, возможно, среди всех созданных на данный момент игр. Цветовая палитра ярка и разнообразна. Качество текстур заслуживает наивысшей похвалы, они помогают создать захватывающую окружающую среду. Уровни детализированы и отличны друг от друга: вы не спутаете тюремный космический корабль и деревню Нали. Смешивание больших открытых пространств с узкими коридорами выглядит свежо.

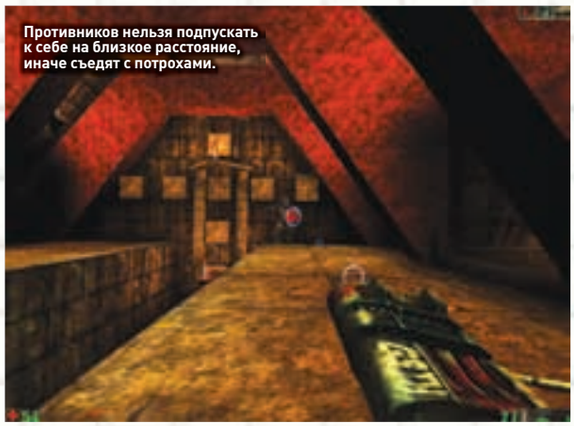
Сайт GameSpot, оценка 84 из 100

Долеталась, гадина?


Пулемет стреляет не обычными патронами, а кристаллами.

ПЛАГИАТ ИЛИ СЛУЧАЙНОЕ СОВПАДЕНИЕ?

Любители кино обнаружили слишком большое сходство Unreal с до сих пор не вышедшим фильмом Джэймса Кэмерона (James Cameron) Avatar. Режиссер приступил к работе в середине 90-х, однако в 1997 году проект был заморожен. Вскоре черновики сценария появились в интернете. Случайно или нет, но в игре четырехрукие аборигены поклонялись богине Вандоре, тогда как в набросках Кэмерона инопланетные существа Na'vi возносили дары некой Пандоре и представляли собой что-то среднее между скааржами и нали. Еще одно совпадение – парящая над землей тварь Манта, которая почти ничем не отличалась от описываемого в сценарии летающего ската Bansheeray.


Противников нельзя подпускать к себе на близкое расстояние, иначе съедят с потрохами.

различных механизмов, сбор лечебных ягод и аптечек, поиск секретов и общение в Нали с помощью электронного переводчика. Довольно часто игроки стояли на одном месте и подолгу любовались плывущими по серому небу густыми облаками, рассматривали дно мелкого водоема или внимательно изучали замысловатую архитектуру Нали. Быть может, именно поэтому сражения с немногочисленными врагами надолго оставались в памяти. Чего только стоят стычки со скааржами. Инопланетные вояки старались за счет прыжков сократить дистанцию и пустить в ход острые, как бритва, когти, а в дальнем бою использовали бластеры. Тварюги постоянно уходили с линии обстрела, перекатывались из стороны в сторону и не стеснялись прятаться за укрытиями. Некоторые умники, словно заправские цирковые акробаты, делали сальто и оказывались прямо у тебя за спиной. Вжик – и голова слетела с плеч.

ПРОМАШКА ВЫШЛА

К сожалению, сетевой режим получился скомканным. Unreal почему-то не признавала модемов и поддерживала исключительно протокол TCP/IP, да и то из рук вон плохо. Лишь единицам удавалось запустить игру по локальной сети. Схема «клиент – сервер» была неоптимизированна – всякое действие (будь то выстрел или вызов лифта) происходило с задержкой в 3–5 секунд. Разумеется, воевать с друзьями-товарищами в таких жутких условиях было сродни пытке.

Оставалось включать режим botmatch и соревноваться с хитрыми соперниками от Стивена Полджа (Steven Polge). Все встало на свои места только после того, как разработчики выпустили целую серию патчей, но это произошло слишком поздно.

ДОЛОЙ МОНОПОЛИЮ!

Бесспорно, Unreal является одной из самых лучших игр XX столетия. В 1998 году Epic MegaGames и Digital Extremes сделали то, чего до этого не удавалось ни одной другой компании, – они наглядно доказали всему миру, что не только id Software умеет производить мощные графические движки и делать на их базе первоклассные FPS. Да, на разработку ушло четыре с лишним года, но, прости еще за одну банальность, игра действительно стоила свеч. **PG**

Ползучая гадюка Слит выдерживает несколько прямых попаданий из ASMD Taser.

В ПОГОНЕ ЗА СЕКУНДАМИ

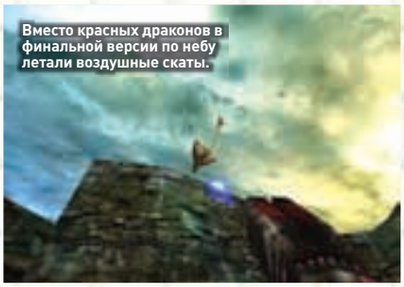
После выхода Unreal в интернете стали появляться видеоролики со скоростным прохождением игры. Борьба за драгоценное время шла почти семь лет, пока 14 марта 2005 года Марк Фрейнбергер (Mark 'Allantois' Freyenberger) не установил абсолютный рекорд. Путь от тюремной камеры до пусковой шахты со спасательной капсулой занял 49 минут 18 секунд. На протяжении всей игры Марк применял одну и ту же незамысловатую тактику: он почти не вступал в сражения с многочисленными противниками и по возможности срезал огромные расстояния с помощью высоких рокет-джампов.

ЧЕТЫРЕ НЕРЕАЛЬНЫХ ГОДА

ИСТОРИЯ СОЗДАНИЯ ОДНОГО ШЕДЕВРА

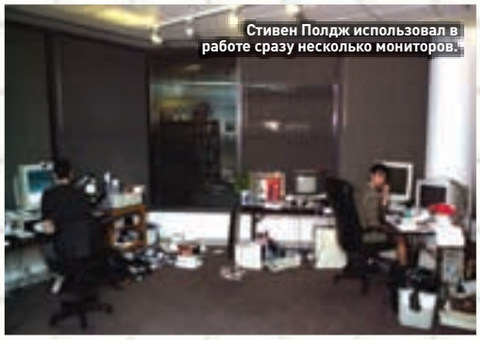
Unreal образца 1996 года. Уже тогда вода смотрелась на пять с плюсом.

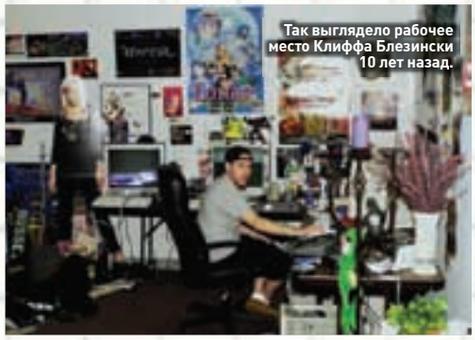
А так Unreal выглядела за три месяца до релиза.


Вместо красных драконов в финальной версии по небу летали воздушные скаты.

ПРОТОТИП

В конце лета 1995 года была готова бета-версия. В ноябре ее показали представителям различных издательств на проходившей в Лас-Вегасе компьютерной выставке COMDEX Fall '96. Удивительно, но в 2.5-мегабайтном файле уместились четыре уровня и три музыкальные композиции (они не попали в окончательный вариант игры). Уже тогда Unreal могла похвастаться полностью трехмерными объектами, программным сглаживанием текстур и поддержкой динамического освещения уровней. Кстати, раритетную бета-версию можно найти на просторах интернета.


Стивен Полдж использовал в работе сразу несколько мониторов.


Так выглядело рабочее место Клиффа Блезински 10 лет назад.

Сейчас Epic Games по праву считается законодательницей мод в игровой индустрии. Творения компании стабильно получают высокие оценки в прессе, миллионы игроков, затаив дыхание, ждут анонса свежих проектов. Все больше и больше разработчиков предпочитают не тратить драгоценное время на создание собственного движка, а покупают отлично зарекомендовавший себя Unreal Engine 3. Однако так было не всегда. До 1998 года Epic Games считалась наглым середнячком, который решился бросить вызов общепризнанным корифеям жанра FPS из id Software.

НЕРЕАЛЬНЫЙ РОБОТ

Перед началом разработки Unreal в послужном списке компании было 14 игр. Рассказать о каждой в рамках одностраничного материала невозможно. Отметим, что наибольшим успехом пользовалась разудалая аркада Клиффа Блезински (Cliff Bleszinski) Jazz Jackrabbit.

Идея создать высокотехнологичный FPS родилась спонтанно. В 1994 году глава канадской студии Digital Extremes Джеймс Шмалц (James Schmalz) продемонстрировал американским коллегам небольшую демоверсию своей полностью трехмерной игрушки. Геймплей был незамысловат: боевой робот уничтожал толпы врагов на поверхности неизвестной планеты. Находившийся среди зрителей глава тогда еще Epic MegaGames (приставка Mega исчезнет из названия компании в феврале 1999 года) Тим Суини (Tim Sweeney) восхитился высоким качеством картинки, но при этом заметил, что для создания полноценной игры потребуется написать специальный графический редактор. Сказано – сделано. На первых порах помимо Суини и Шмалза над проектом работали дизайнер Клифф Блезински и Дейв Картер (Dave Carter). Последний выполнял обязанности моделлера и аниматора.

К началу 1995 года четверка более-менее определилась с общей концепцией. Сюжет напоминал ядреную смесь из любимых фантастических фильмов разработчиков: «Чужие», «Хищник» и «Звездные врата». Джеймс Шмалц предложил предоставить геймерам возможность выбирать пол главного персонажа. «Это будет удар по широко распространенному в современных играх сексизму», – то ли в шутку, то ли всерьез сказал он.

НАРАЩИВАНИЕ МЫШЦ

Со временем небольшой графический редактор превратился в мощный движок. Авторы решили отказаться от первоначальной концепции сугубо коридорного шутера и разнообразили походы по узким шахтам и подземельям прогулками по большим открытым пространствам. Клифф Блезински придумал уровень, в котором надо было сражаться с парящими в небе красными драконами, но от него отказались ближе к релизу.

В начале 1996 года Epic Games подписала соглашение с издательством GT Interactive, а в июле в прессе появились первые скриншоты. К этому времени разработчики внедрили в движок поддержку 24-битного цвета, 44 КГц звука и технологии Intel MMX. Благодаря этим нововведениям производительность игры увеличилась в четыре раза. Тим Суини и Ко надеялись завершить проект к первому кварталу 1997 года, однако вскоре стало понятно, что для разработки потребуется больше времени и сил. В 1997 году к команде присоединилось несколько новых сотрудников. Из них стоит выделить учредителя id Software Джея Уилбура (Jay Wilbur) и автора знаменитого Reaper-бота для Quake Стивена Полджа (Steven Polge). Первый получил пост управляющего стратегией развития компании, второй занялся программированием искусственного интеллекта противников. К весне 1998 года над Unreal трудилось более двух десятков человек.

ФИНИШНАЯ ПРЯМАЯ

Впервые проект предстал перед широкой публикой в мае 1997 года на выставке E3 в Атланте. Жюри без раздумий присудило Unreal приз «Лучшая игра выставки». К началу 1998 года подоспела бета-версия с не связанными между собой уровнями. А дальше был официальный релиз. Но это, как говорится, уже совсем другая история. **PG**

БЕСТСЕЛЛЕРЫ СЕЗОНА

КАКИЕ ИГРЫ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ НАИБОЛЬШИМ УСПЕХОМ В АПРЕЛЕ

X-FILES: THE GAME — 1998 ГОД

ЖАНР ИГРЫ
Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Fox Interactive
РАЗРАБОТЧИК
HyperBole Studios
ОБЪЕМ
7 CD
ДАТА ВЫХОДА
31 мая 1998 года

К сожалению фанатов, главными героями X-Files: The Game стали не культовые персонажи Дэвида Духовны (David Duchovny) и Джилиан Андерсон (Gillian Anderson), а некий Крейг Уиллмор в исполнении малоизвестного актера Джордана Ли Вильямса (Jordan Lee Williams). По ходу сюжета мы узнавали интересные детали из жизни героя. Оказывается, его бросила жена, он испытывает угрызения совести перед дочерью и не хочет видеть родителей, так как в доме царит кавардак, а на уборку нет ни сил, ни времени. Еще он ненавидит свою работу и надеется получить выходной хотя бы на Пасху. Но не тут то было. Кто-то похитил Фокса Малдера и Дану Скалли. Улики указывают на русско-китайскую группировку, промышляющую контрабандой ядерного оружия. Так, в одной из сцен игроку предстоит побывать на корабле TARAKAN. Большую часть игрового времени занимают поиски доказательств, сверка отпечатков пальцев, беседы со свидетелями. Однако встречаются сцены, в которых надо показать ловкость, например, во время перестрелки или слежки за преступниками.

Агент Малдер и Скалли появляются лишь в нескольких эпизодах игры.

NEED FOR SPEED: HIGH STAKES — 1999 ГОД

ЖАНР ИГРЫ
Racing
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
EA Canada
ОБЪЕМ
1 CD
ДАТА ВЫХОДА
27 мая 1999 года

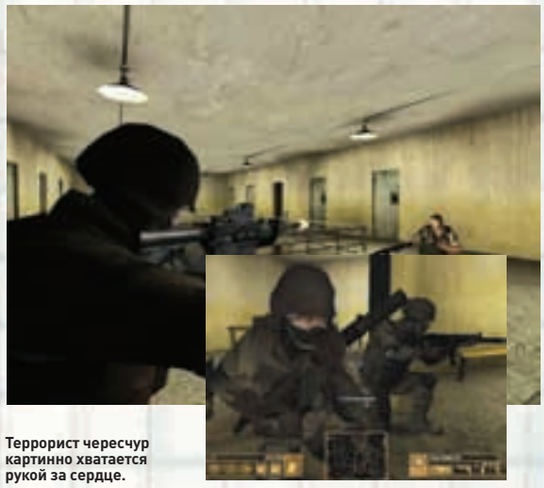
После феноменального успеха третьей части сериала от разработчиков требовалось как минимум не опустить планку качества, как максимум поднять ее еще выше. EA Canada мастерски справилась с задачей. Разработчики Need for Speed: High Stakes добавили к привычному набору режимов «Карьеру». Геймер выбирал одну из двух «простеньких» машин (BMW X3 или Mercedes SLK) и начинал путь к вершине славы, побеждая в различных турнирах. Призовые суммы шли на ремонт и улучшение автомобиля или покупку более совершенной тачки. Через несколько туров удачливый гонщик держал в своем гараже десяток машин. Весь азарт заключался в том, что в случае поражения в дуэли игрок расставался со своей «лошадкой» и в качестве наказания отправлялся на заработки в низшие чемпионаты. По сравнению с предыдущим эпизодом разработчики улучшили графику и физику повреждений. При столкновении с деревом горе-водитель мог остаться без фар. Днем такая поломка была не страшна, зато ночью автоматически лишала почти всех шансов на победу.

Пересечение двойной сплошной линии считается тяжелым нарушением.

TOM CLANCY'S THE SUM OF ALL FEARS — 2002 ГОД

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Red Storm Entertainment
РАЗРАБОТЧИК
Ubi Soft Entertainment
ОБЪЕМ
1 CD
ДАТА ВЫХОДА
31 мая 2002 года

Игры по мотивам голливудских блокбастеров часто оставляют желать лучшего. Однако бывают и приятные исключения. Red Storm Entertainment создала на движке Tom Clancy's Ghost Recon тактический FPS по фильму «Все страхи мира», который, в свою очередь, базировался на одноименной книге Тома Клэнси. Геймплеем игра как две капли воды похожа на более раннее творение разработчиков – Rainbow Six: команда оперативников, засевшие в хорошо охраняемых зданиях террористы, короткие очереди из любимого пистолета-пулемета H&K MP5. Ключевые отличия – сокращение числа напарников и доступного оружия, увеличение количества приказов, отсутствие разделения оперативников на классы и планирования операций на трехмерной модели штурмуемого помещения. Все остальное как в старые добрые времена: следуем заранее нарисованным на карте линиям с контрольными точками, отправляем на тот свет противников, спасаем заложников, закладываем взрывчатку, ищем ценные документы и устанавливаем жучки в ноутбуки подозреваемых.



Террорист чересчур картинно хватается рукой за сердце.

РАСПРОДАНО ВСЕ?

Играй просто!
GamePost

В ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНЕ ТАКОГО НЕ БЫВАЕТ

Baldur's Gate Compilation (4 in 1 Boxset)

1820 р.

Fallout Collection (DVD)

1300 р.

Command & Conquer: the First Decade (EURO)

1040 р.

* Быстрый и удобный поиск по сайту
* Профессиональные консультации продавцов
* Возможность доставки в день заказа

Требуются курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив. Звоните: **+7 (495) 780 88 25** или пишите: **sales@gamepost.ru**

Телефон: (495) 780-8825
www.gamepost.ru

GAMEPOST

Все цены действительны на момент публикации рекламы

Солдаты удачи выбирают движок id Software.

НАЗАД | 5 ЛЕТ НАЗАД

ДВИЖОК СЕЗОНА

Разработчики выстроились в очередь за лицензией на движок Quake 2. Так, студия Xatrix Entertainment, известная публике по разухабистому шутеру Redneck Rampage, познакомила геймеров со своим новым проектом – гангстерским FPS под названием Kingpin. Изначально предполагалось, что действие игры будет происходить в 30-е годы XX века в Чикаго, но впоследствии от этой идеи отказались.
Ну а издательство Activision подружилось с журналом Soldier of Fortune и запустило в производство шутер под тем же названием. Разработку игры на движке Quake 2 поручили студии Raven Software.

К выходу Unreal в интернете было больше 200 сайтов об игре.

«НЕРЕАЛЬНАЯ» ПРЕМЬЕРА

Главным игровым событием мая 1998 года стал долгожданный релиз шутера Unreal. Проект разрабатывали дольше трех лет, причем на протяжении последнего года ребят из Epic MegaGames (от «Меги» в названии отказались лишь в 1999-м) уже не спрашивали ни о чем другом, кроме как «ну когда?». И вот в начале мая мастер-диск Unreal укатил на завод, а десятки тысяч геймеров зарегистрировались на сайте компании, чтобы получить доступ к демоверсии. В продажу игра поступила по цене 54 доллара 95 центов. По случаю релиза Unreal в Торонто прошла масштабная вечеринка, вход на которую был свободным.

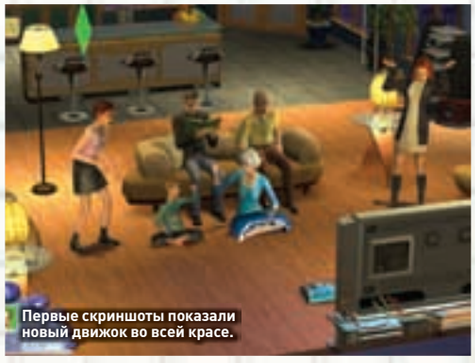
«МАТРИЦА» БЬЕТ РЕКОРДЫ

Несмотря на критику, Enter the Matrix взяла планку в 4.5 млн копий.

Май был месяцем «Матрицы». Продолжение запутанной, многословной истории об Избранном – «Матрица: Перезагрузка» – заработало фантастические 91.8 миллиона долларов за премьерный уик-энд в Америке (общие мировые сборы фильма составили 738 миллионов баксов). Одновременно с началом кинопроката новых приключений Нео в продажу поступил экшен Enter the Matrix, сценарий которого написали режиссеры картины – братья Вачовски (Wachowski). Издатель игры – компания Atari отправила в магазины ни много ни мало 4 миллиона коробок с интерактивной «Матрицей». За первую неделю по миру разошелся миллион экземпляров Enter the Matrix. Atari надеялась продать 8 миллионов. К сожалению, игра оказалась посредственной, и плохие рецензии привели к тому, что акции издателя упали в цене на 28 процентов!

ЯВЛЕНИЕ THE SIMS 2 НАРОДУ

5 мая 2003 года издательство Electronic Arts официально анонсировало The Sims 2. По большому счету никто не удивился – феноменальный успех The Sims не оставлял «электроникам» выбора. Создатель и ведущий дизайнер серии Уилл Райт (Will Wright) пообещал, что новая игра будет куда краше и реалистичнее. Дескать, на этот раз можно будет проследить за всем жизненным циклом Сима: от рождения до смерти, и только от игрока зависит, будет ли человечек счастлив.
The Sims 2 обещали выпустить в начале 2004 года, но, как обычно, когда дело касается проектов такого масштаба, ее не успели доделать в срок. Игра вышла с опозданием в полгода и повторила коммерческий успех своей предшественницы. На сегодняшний день тираж The Sims 2 составляет 13 миллионов экземпляров. Многочисленные дополнения, само собой, не в счет.

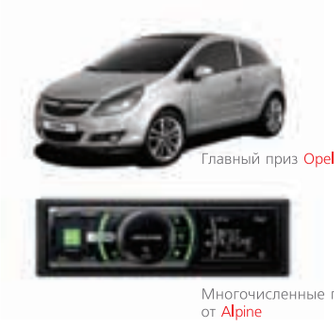

Первые скриншоты показали новый движок во всей красе.

ВЛАСТЕЛИНЫ ОНЛАЙНА

В 2003 году игровая индустрия окончательно и бесповоротно заболела онлайном. Каждый крупный издатель неожиданно захотел обзавестись собственной MMORPG. Да и геймеров все сильнее манили виртуальные миры. Желающих приобщиться к MMO-жанру было столько, что в мае издательство Electronic Arts подняло абонентскую плату на Ultima Online – с 10 до 13 баксов в месяц.
Не дремали и конкуренты. 20 мая Sony Online Entertainment запустила серверы PlanetSide. Публике игру представили как «первый MMOFPS в истории». Ну а компания Vivendi анонсировала Middle-Earth Online – онлайновую ролевку на просторах Средиземья. Впоследствии разработчик игры – студия Turbine выкупила право самостоятельно выпустить проект в свет, а название

PlanetSide так и не стала мегахитом.

MMORPG поменяли на всем знакомое The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar.



Главный приз Opel Corsa

Многочисленные призы от Alpine

Maxi Racing - это виртуальный мир гонок на твоем компьютере!
Хочешь обладать самым крутым гоночным автомобилем? Значит - Maxi Racing для тебя!

В игре у тебя есть возможность купить авто, доработать его по полной и продать дороже, а на вырученные деньги купить новую тачку, ещё круче. Но самое главное: побеждаешь в игре - побеждаешь в реальности! Каждый месяц новые призы! Ты можешь выиграть компоненты Car Audio & Mobile Media от Alpine, страховку РОСНО на свое авто.
А в конце года лучший получит реальный автомобиль - Opel Corsa!

MAXI RACING. ИГРАЙ И ВЫИГРЫВАЙ!
Все подробности игры на сайте www.maxi-racing.ru и www.maxi-tuning.ru

РОСНО в составе Allianz

MAXI tuning

msn.ru msn

Всем привет. У микрофона – Иван Гусев, в эфире – «Полевая почта Правильного». Так, а где письма? Где письма, я вас спрашиваю?! Что значит больше нету? Так мало? Неужели у всех компьютеры стоят возле окон и весеннее солнышко слепит мониторы? Или все побросали игры и побежали в парки лавочки занимать?
Нет, народ, это не дело! Правильному нужны твои письма. Поэтому, как только дочитаешь майский номер, присядь на минутку за компьютер и пошли нам весточку. Напиши о чем угодно: о самой сексуальной киберженщине, о проблемах общения в любимой MMORPG, о лени разработчиков или жадности издателей (или, наоборот, о трудовых подвигах первых и филантропии последних). Главное, не молчи. Потому что, когда ты молчишь, мы пугаемся («ах, мой труд не востребован, ах, я никому не нужен...»), начинаем грустить и прогуливаем планерки. Всего сотня писем в редакционной почте?! Чтобы это было в последний раз!

ПРАВДА ЛИ, ЧТО ДЕВУШКИ ЛУЧШЕ ИГР, И СТОИТ ЛИ ХАНДРИТЬ ГЕЙМЕРУ-БУХГАЛТЕРУ?

ПИСЬМО НОМЕРА

Здравствуйте, премногоуважаемая редакция «РС ИГР». Пишу об очень наболевшем. Дело в том, что в мои 16 лет я уныл духом и, как мне кажется, навсегда. Все потому, что чуть ли не с рождения я увлекаюсь электронными развлечениями. Сначала были тетрисы, затем приставки и наконец идеал – ПК. Я играл в игры, изучал программы. Окружающие меня люди, как это часто бывает, не понимали моего пристрастия к компьютеру, но я их не слушал и всегда думал, что подрасту и устроюсь работать в какой-нибудь журнал об игровой индустрии. Не тут-то было! Полгода назад я из-за отсутствия выбора поступил в энергетический техникум на бухгалтера. И сейчас сижу и страдаю, потому что не мое это, не туда залез я. И хоть осталась капелька надежды, что все будет, как всегда хотел я, но легче не становится. Может, вы мне что подскажете? Или хотя бы подбодрите, а то неправильно все это...

MrD, потерянная душа из Екатеринбурга

Ни у кого часом душа не пропадала? А то мы нашли тут одну, в Екатеринбурге. Состояние – так себе, но если отмыть и подкормить, быстро обретет товарный вид.
Стоп! Давайте серьезнее. Помочь MrD непросто. Вот если бы он нас спросил, имеет ли фирма право на налоговый вычет по НДС в отношении имущества, ввозимого на территорию Российской Федерации в качестве вклада в уставный капитал компании, мы бы все быстро разъяснили – в редакции Правильного почти все бывшие бухгалтеры. Но у нашего бедолаги из Екатеринбурга проблема сложнее – борьба суровой реальности с мечтами отрочества. И что тут посоветуешь? Скажешь: «Бросай, пацан, энергетический техникум, нечего тебе там ягодицы полировать!», а потом папа MrD перестанет подавать ему руку при встрече, а мама, заслуженный бухгалтер Свердловской области, публично заявит: «У меня больше нет сына». Может, стоит остаться и доучиться? Глядишь, устроишься на хорошую работку, начнешь «поднимать» приличные деньги, купишь себе «Мерс», заведешь трех любовниц и будешь жить-поживать да радоваться каждому новому дню. А по праздникам возьмешь за привычку в ресторанах заказывать популярную в прошлом песню «Не иностранец и не сын миллионера, бухгалтер он простой, да ну и пусть!».
Если же мечта дороже Аллы, Эльвиры и Виолетты, не вижу никаких проблем. Для того чтобы стать игровым журналистом или разработчиком, вовсе не обязательно жить в Москве. Начни писать статьи, открой сайт, сварганъ пару моделек для UT3 – короче, сделай хоть что-нибудь. Глядишь, пройдет хандра со сплином. Жить будешь, конечно, бедновато, но это уже мелочи.

Здравствуйте, многоуважаемая редакция журнала «РС ИГРЫ»! Я бы хотел затронуть больную тему. Почему сейчас почти все классные игры сначала выходят на Xbox 360 и PS 3? Это же смешно: игра создается на ПК, а первыми ее осваивают «иксбоксеры» и «сонеры»! Мне, например, порядком надоело, что почти все мои друзья уже прошли игру, когда я только ее начинаю. В рядах персональщиков стало появляться много «предателей», и я их понимаю, ведь, чтобы игра нормально пошла на ПК, нужно вложить в компьютер солидную сумму (достаточно вспомнить Crysis). А у владельцев приставок какие заботы, им бы только на игру накопить. Я сам уже подумываю: а не присоединиться ли мне к ним? Когда же закончится эта игровая дискриминация?

С уважением, ваш постоянный читатель Lord

Да что это за классовая рознь такая! Мы в «РС ИГРАХ» уже не раз и не два давали понять: платформы разные нужны, платформы разные важны. А ты, Lord, словно детсадовец, жалуешься маме: «У Сережи машинка на радиоуправлении, а у меня – нет!» Ну и что, дружок, Сережина «Феррари» дрянной китайской сборки и уже на ладан дышит, а у тебя, милый, дорогущий и практически вечный набор LEGO City. Это я образно выразился, хотя о качестве сборки того же Xbox 360 еще можно подискутировать. Общий же смысл, мне кажется, понятен: чего попусту завидовать консольщикам? Чувствуешь, что Gears of War 2 тебе нужны уже в конце этого года, а не 2009-го, копи деньги на приставку. Хватает игр и на PC, не траться понапрасну.

А вообще, молодежь, молодежь… Я лет семь назад тоже хотел играть во все и немедленно. А теперь игры занимают очередь, прежде чем очутиться на жестком диске моего компьютера – на все просто не хватает времени. Стыдно признаться, до сих пор в «Ведьмака» не поиграл…

Здравствуйте, самые-самые!
Меня очень раздражает, что общество пока еще не готово к признанию игр как времяпрепровождению, как к хобби, как к искусству. Фраза «А я выходные за Crysis скоротал» очень часто вызывает приподнятые от удивления брови, чуть ли не презрительный взгляд и длинную проповедь, суть которой: «Позор!» Значит, проводить пять часов в день перед телевизором – это норма, а за компом – баловство, «вредно», «идиотом станешь»... Никто и не думает о том, что игры – это участие в действии, а не пассивное созерцание телика, это и ответственность за свои действия, и тяжесть выбора (вспомните «Ведьмака»), это мир, в конце концов! Но никто не хочет этого понимать, а нам, геймерам, остается лишь с надеждой смотреть в будущее...
Спасибо за внимание.

С уважением, ZadaRneLL

У меня есть телевизор. Он почти всегда выключен и используется лишь как монитор для консолей. Ну там в Mass Effect поиграть или в God of War 2. И знаешь, я ничуть не страдаю оттого, что не в курсе перипетий сериала «Татьянин дребедень» и не знаю, кто победил в шоу «Рыбная ловля со звездами». Потому что, на мой взгляд, телевидение – это зло и его предназначение – превратить нормального человека в овощ. Во всем мире телик – главный инструмент промывки мозгов, и Россия не исключение. Однако почему-то никто не говорит об опасности просмотра девятичасовых новостей. И политиков, и психологов, и пап с мамами телевизор всем устраивает.

В общем, ZadaRneLL, мой тебе совет – не обращай внимания на реплики игроненавистников. Подмечено, что яростнее всего шутеры и стратегии ругают те, кто в них и не играл никогда. Слушать их – все равно что спрашивать советов по проблемам семейной жизни у холостяка-девственника.

Добрый день моему любимому журналу и лично вам, уважаемый Иван Гусев.
Читаю ваше творение третий год, а написать решил только сейчас. Можно сказать, наболело. В 17 лет мне неудобно просить у мамы с папой деньги, например, на диск с игрой или тот же журнал. Не знаю почему, но вместо этого предпочитаю зарабатывать сам. Хотя я из довольно обеспеченной семьи и мог бы лежать на диване и ни о чем не париться. Мне хотелось бы узнать ваше мнение, поддерживаете ли вы мою позицию, или наоборот.

Спасибо за внимание, ваш постоянный читатель Женя

Эх, Женя-Женя. Некрасиво так прямолинейно напрашиваться на похвальбу. Сам-то чего ожидал, отсылая письмо? Что глумливый Гусев прослезится и начнет поучать других: «Вот, поглядите на Женьку! Орел! Сам себе на игрушки зарабатывает! Мог бы у батьки денег взять, ан нет! Характер у него волевой. Сказал, значит, пора деньги добывать и взялся за дело». Или, может, наоборот, опасался порицания: «Ну и простофиля! Работать вздумал! Да в его годы нужно пиво после занятий на лавочке пить да на девок пялиться. Еще успеешь наработаться, милок!»

Впрочем, Женя, ты, конечно, молодец. Тратишь деньги на благое дело – покупку Правильного. Побольше бы таких парней.

Приветствую, уважаемая редакция наилучшего журнала «РС ИГРЫ». Сейчас многие жалуются, что игры стали короткими и не стоят тех денег, которые за них просят издатели. Я не согласен! В хорошую игру можно играть о-о-очень долго! В той же Call of Duty 4 можно пронестись по уровням на легком уровне, а можно пройти, внимательно все осматривая и изучая, пробуя различные тактики. Я, например, раз 10 переигрывал последний уровень – очень уж мне понравилась схватка с Захаевым. В Call of Duty 4 есть

О НАБОЛЕВШЕМ

Письма присылайте по адресу: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ» с пометкой «В рубрику "О наболевшем"». Электронные письма ждем на адрес **post@pc-games.ru**

прекрасный аркадный режим, можно искать ноутбуки на уровнях...
В других играх тоже полно способов растянуть удовольствие. В Assassin's Creed, например, я помогаю каждому горожанину, пытаюсь найти все флаги, пройти все дополнительные задания. Короче, не обращайте внимания на среднее время прохождения, пусть оно даже равно 10 или 7 часам. Да хоть часу! В хорошей игре всегда найдется чем заняться!

Ваш покорный слуга Влад Клименко

Эх, молодежь, молодежь, часто бурчу я, прочитав подобное письмо. Ишь, времени много, по 10 раз понравившиеся эпизоды переигрывают. А некоторым заслуженным игровым журналистам России никак не удается «Ярость Кейна» домучить – все работа да семья отвлекают.
Лично меня хронометраж в 6–8 часов вполне устраивает. У таких игр есть все шансы быть пройденными до конца. А вот если я вижу надпись на обложке, оповещающую о 60 часах прохождения, я порой трушу ее даже устанавливать на жесткий диск. Такова участь взрослого геймера – у него на хобби отведено определенное время, и не больше.
Впрочем, с Владом Клименко нельзя не согласиться. С хорошей игрой можно провести месяцы, даже если она коротка и лишена мультиплеера. Вспомни Max Payne. Тысячи людей проходили этот экшен по много раз на разных уровнях сложности и пачками устанавливали моды, чтобы посмотреть, что там народ напридумывал. А в BioShock просто приятно побродить тут и там – заценить работу художников и дизайнеров уровней. Или, скажем, Tomb Raider. Неспроста в каждой игре серии – масса секретов. И ты ошибаешься, если считаешь, что нет маньяков, способных пройти Tomb Raider: Legend вдоль и поперек только для того, чтобы в меню «Костюмы» появился купальник для мисс Крофт. Я одного такого каждое утро брею и причесываю.

Здравствуйте, уважаемые «РС ИГРЫ».
Вот захотел вам рассказать одну историю. Жил я поживал с мощным компьютером и ни о чем другом не думал – только как бы апгрейд сделать побыстрее да игру купить поновее. Но недавно произошли события, которые поставили под удар меня как геймера. Я встретил прекрасную девушку, и с ней мне нет дела до игр и до апгрейдов. Я понял, что настоящая жизнь лучше, хотя в ней и не так радостно, как в компьютерных играх. Ну и пусть – встреча с моей девушкой лучше любой игры. Так что отправил я всяких там Маркусов Фениксов на пенсию. И вообще мне сейчас не до игр, и я так счастлив, что встретил ЕЕ! Потому что если бы не она, я бы играл, играл и играл....

С уважением, ваш постоянный читатель LostGhost

Такое впечатление, LostGhost, что ты своим письмом пытаешься заявить: «Девушки лучше игр». Дескать, эй, парни, бросайте грудастых эльфиек и покладистых одноклассниц из хентай-квестов, айда на реальных девиц охотиться! С ними здорово!
Но, знаешь, любовное настроение и стабилизировавшаяся половая жизнь вовсе не повод для того, чтобы завязывать с виртуальными развлечениями. Девушки – это хорошо, факт! И игры – это хорошо. И одно другому при грамотно выстроенном графике совершенно не мешает. Сходил на свидание, пошептал всякие глупости на ушко своему пупсику в бежевом платьице, а потом два часа в Tabula Rasa защищал базу и был холоден и безжалостен. Вот это жизнь, LostGhost!

Привет, уважаемый Иван Гусев! У меня короткий вопрос. Что лучше: консоли или компьютеры? До недавнего времени я думал, что компьютеры. Но после покупки PlayStation 3 меня стали терзать сомнения. Ведь родители объявили бойкот и велели выбирать: либо компьютер, либо приставка. Они считают, что играть и на PC, и на PS3 – это уже перебор. Помогите с выбором!

Поклонник журнала «РС ИГРЫ» rull-pro

Вечно родителям приходится все объяснять, как маленьким. Они будто бы не могут жить без дурацких правил: уроки нужно делать не меньше двух часов (иначе вырастешь идиотом), а на рояле играл сам Шопен, значит, и тебе не повредит («Нет-нет, мы не будем покупать барабанную установку!»). В общем, с ними непросто, с этими родителями. Однако хороший дипломат всегда сумеет договориться. Просто поговори с родителями, причем желательно с каждым по отдельности, так как, когда они вместе, ими труднее манипулировать. Старайся изъясняться доходчиво, почаще прибегай к наглядным примерам. Скажем, с папой надо разговаривать примерно так:
– Отец, ты любишь пиво с вяленой рыбой. Теперь представь, будто тебе велят выбрать что-то одно.

А матери скажи вот что:
– Мам, как бы ты поступила, если бы тебе велели пользоваться только одной маркой косметики?
Уверяю, родители призадумаются. Папа, конечно, выберет пиво, но чувство дискомфорта не оставит его до самой ночи. Ну а мама вряд ли сможет ответить, потому что губы она красит помадой фирмы X, а ресницы – тушью фирмы Y, и по-другому нельзя, иначе небо упадет на землю. Вот тогда-то и объясни родителям, к чему клонишь: современный геймер не может ограничиваться одной игровой платформой. У каждой свои плюсы: на Xbox 360 есть Halo 3, на PS3 – Gran Turismo, а на PC – World of Warcraft. Как тут выбрать? Уверен, родители поймут, насколько нелепы были их требования, и, дабы загладить вину, купят тебе еще Wii, PSP и барабанную установку.

Здравствуйте! Приветствую вас из, наверное, мало кому известного города Ангарска! Мы с друзьями тоже подвели игровые итоги 2007 года и проголосовали за Crysis и S.T.A.L.K.E.R (разделили первое место), «Ведьмак» (второе место) и Need For Speed ProStreet (третье место). Кстати, об играх года. Разработчики любят шутить и часто в своих проектах прячут всякие приколы! Вот когда я играл в Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory, на пятом уровне я услышал разговор двух охранников. Они говорили о Prince of Persia: Warrior Within – другой игре от компании Ubisoft! По их мнению, Принц должен стать игрой года!
Играйте с удовольствием!!!

Денис Плотников

Да уж, верно подмечено, разработчики любят пошутить. Причем используют каждый удобный случай для того, чтобы отрекламировать или обсмеять другие игры и себя показать. Так, бешеного кролика Макса можно повстречать во многих играх LucasArts, в шутере Blood – наткнуться на Дюка Нюкема, в Doom 2 по-любому придется сражаться с Джоном Ромеро (John Romero), финальным боссом игры. А в Prince of Persia: Warrior Within, между прочим, можно отыскать хоккейную клюшку и использовать ее в качестве оружия.

Привет, многоуважаемый и всеми любимый правильный журнал «PC ИГРЫ». Пишу я вам из далекого города мастеров Электросталь. Наш город, конечно, не такой большой, как Москва, но все же это отличный город. У нас тоже имеются хорошие киберспортсмены. И я считаю, что в моем городе, может быть, даже больше профессионалов в Warcraft 3: The Frozen Throne, чем в столице. Извините, конечно, что я так много пишу про свой город, просто я горжусь, что родился здесь. Впрочем, письмо мое о другом. Как было бы хорошо, если бы у нас, компьютерщиков, все запускалось так же, как у консольщиков, – по принципу «вставил – заработало». И деньги на апгрейд не надо было бы тратить. Почему компьютеры не работают так отлаженно, как консоли? Это заговор?
Желаю вам успехов в работе и высокой зарплаты за ваш нелегкий труд.

С уважением, Михаил «SEGA» Сигутин

Беспроблемная установка игр? Мечты, мечты… Несколько лет назад Microsoft обещала сблизить PC и приставки. Компания хотела упростить процесс вхождения новичков в мир игр. Предполагалось ввести градацию по мощности компьютера. Начинающему игроку не пришлось бы выбирать себе процессор, видеокарту и прочие «аксессуары» – достаточно просто определиться с уровнем крутости ПК. На коробках с играми собирались ставить «клейма» типа «требуется компьютер седьмого уровня». Любой идиот сориентируется в возможностях своего ПК, если их выразить не в гигагерцах и мегабайтах, а в простых цифрах: от 1 до 10. Глядишь, обладатели машин сборки трехлетней давности перестали бы покупать Crysis… Нам также обещали изменить процесс установки игр и максимально приблизить его к идеалу: сунул в привод DVD и сразу же начал мочить виртуальных монстров. Питер Мур, тогда еще глава отдела интерактивных развлечений Microsoft, заявлял: «Windows Vista возродит компьютерные игры. Многие геймеры в свое время перешли на консоли, потому что игры на PC плохо загружались – часто выдавались ошибки. Так вот, никаких глюков при загрузке больше не будет». Увы, планы так и остались планами. Если честно, мне не верится, что на персоналке когда-нибудь все станет так же просто, как на приставках. Слишком уж отличаются конфигурации компьютеров у Васи и Пети, слишком много драйверов наплодили производители железа…

Здравствуй, Правильный! У меня тут проблемка наболела. Жил я, никого не трогал, и вдруг сестра родилась. Сейчас ей пять лет. Я, бывает, сижу за компом, играю во что-нибудь интересное, она смотрит. Но в последнее время сеструха включает мой PC, ставит себе игру (мою какую-нибудь) и сидит… А когда я обращаюсь за помощью к родителям, предки выгоняют из-за компьютера обоих. Обращаюсь к вам за помощью: что делать с сестрой? Помню, в одном из номеров вы отвечали на аналогичный вопрос, но мне тот совет не помог. Предки у меня такие – ух!

DINgo, он же 3toN

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

У меня даже не столько вопрос, сколько жалоба. О чем думают издательства и локализаторы, выпуская коллекционное издание, в котором ничего коллекционного и нет?! Недавний пример – «The Elder Scrolls 4: Oblivion – Золотое издание». За 700 рублей я покупаю только диск?! Тогда какого черта позиционировать его как коллекционку и завышать цену?

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

Вообще, все дополнения в комплекте и русская озвучка Oblivion – более чем достаточно для подобного набора. Не надо путать Gold и Collectors Edition, это разные вещи. Что до комплектации, тут все на совести издателя. Ну а мы в свою очередь в рубрике «Дайджест» с мартовского номера начали писать не только о локализациях, но и о подобных переизданиях. Не хочешь зря тратить деньги – следи за обновлениями.

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Почему перестали писать про Lineage 2? Чем она хуже World of Warcraft? Вы явно агитируете за WoW. Когда вышло дополнение, вы сделали огромную рецензию. Но простите, я что-то не вижу рецензии дополнений Lineage 2. А серверов у ЛА2 намного больше, чем у WoW! Не забывайте, что только в России в Lineage 2 играют более 12 миллионов человек.

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

Только все эти миллионы сидят на пиратских шардах с измененными правилами, и что мы напишем про официальные дополнения, что нет, им без разницы. С WoW ситуация другая, скоро появится русская версия игры и игра обретет новых российских фэнов. И, кстати, нам кажется, что сведения о 12 миллионах русских поклонников Lineage 2 не совсем соответствуют действительности.

Что делать с сестрой? Конечно же, продать ее бродячим циркачам! Пусть они увезут ее далеко-далеко и выучат на гимнастку.
Стоп, а это идея! Как-нибудь при родителях заметь: мол, смотрите, какая наша Аленка – ловкая да гибкая. Ну просто вылитая Алина Кабаева! И предложи отдать сестренку в секцию легкой атлетики, или в балет, или в фигурное катание. Причем настаивай, что у сестры есть все задатки профессиональной спортсменки. Ну и когда твоя Аленка начнет тренироваться по восемь часов в день, дома ей будет уже не до компьютера – поесть бы чего да выспаться перед сборами.

Здравствуй, дорогая (хотя какая дорогая, ни черта уже не дорогая сердцу) редакция!
Признаюсь, были времена, когда я целиком и полностью доверялся вам в выборе игры. Потом, по прошествии пары лет, журнал покупался мной просто по привычке. Но после прочтения номера с итогами 2007 года я решил больше не покупать Правильный. Когда я узнал, что, по вашему мнению, является игрой года, я оторопел. The Orange Box!? Автор статьи, судя по всему, предугадал мои мысли, когда попросил убрать гнилой помидор. Но его доводы не убедили меня. И вот, когда я пишу эти строки, аккуратная стопка журналов стоит на улице, возле мусорных контейнеров. Вы потеряли читателя. И знайте! Если вы будете продолжать в том же духе, то скоро как минимум половина постоянных читателей от вас отвернется.

Ваш бывший постоянный читатель CuCuRuzO...

Только что мимо пробрел главный редактор – с петлей на шее и тяжелым булдыганом в руках. Он глубоко переживает утерю каждого читателя и вечно все принимает на свой счет. Впрочем, думаю, Саша Каныгин сумеет отговорить его топиться, так что не стоит волноваться.
Если же серьезно, милый CuCuRuzO, то твои претензии кажутся, мягко говоря, необоснованными. Тебе не понравился наш выбор игры года, поэтому ты решил порвать все отношения с Правильным? Извини, не угодили. Но вот только никто из нас не чувствует за собой вины. Материал о лучших из лучших готовился всей редакцией, мы обсуждали самые интересные проекты 2007-го и отчаянно спорили, кому какое место присудить. Если ты думаешь, что в самый разгар дискуссии к нам пришел этакий G-Man из Valve Software и предложил чемодан зелени за первое место для The Orange Box, то ошибаешься. Мы очень его ждали, но он так и не явился.
Короче, оправдываться Правильному не за что – сработали на совесть. Думаем, постоянные читатели на нас не в обиде. И с тобой, CuCuRuzO, тоже не прощаемся. Как перестанешь дуться, возвращайся! **PG**

ЖУРНАЛ TOTAL DVD ПРЕДСТАВЛЯЕТ!

СПЕЦИАЛЬНЫЕ КИНОПОКАЗЫ ТОЛЬКО ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ TOTAL DVD!
БИЛЕТЫ НА ЛУЧШИЕ КИНОПРЕМЬЕРЫ МЕСЯЦА!

В майском номере Total DVD

приглашение на предпремьерный показ экшена

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЧЕЛОВЕК

Акция проходит при поддержке

СЕТЬ КИНОТЕАТРОВ КАРО ФИЛЬМ

UNIVERSAL
Юниверсал Пикчерс Интернэшнл (Россия)

ЖУРНАЛ TOTAL DVD №5 В ПРОДАЖЕ С 23 АПРЕЛЯ

Читайте Total DVD • Регистрируйтесь на сайте www.totaldvd.ru • Смотрите премьеры вместе с нами!

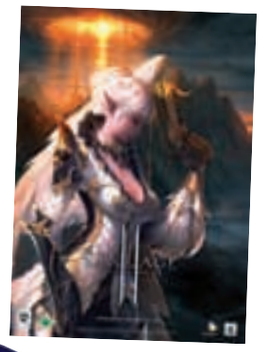
КОНКУРС

COMIX ZONE

Пришли нам собственный комикс, посвященный Lineage 2, и выиграй уникальные призы!

Конкурсную работу можно полностью нарисовать от руки, задействовать для ее создания арты с официального сайта игры (не забудь скачать фан-кит – в нем тоже полно разнообразной графики) или же просто подготовить серию скриншотов с симпатичными и прикольными подписями. Словом, твори как душе угодно! Главное, чтобы получилось красиво и интересно. Единственное «но» – нельзя использовать фанатские арты. Комикс победителя будет опубликован на странице подведения итогов в июльском номере.

ПРИЗЫ



1-е место:
Фигурка темной эльфийки, футболка и постер

2–10-е место:
Футболка и постер

Призы предоставлены компанией NCsoft и цифровым магазином DirectCOD

NCSOFT®

DirectCOD
Цифровой магазин

КУДА ПИСАТЬ

Ответы присылайте по электронной почте comixzone@pc-games.ru, а также обычной почтой по адресу: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ» (укажи на конверте: COMIX ZONE). Конкурс продлится по 1 июня 2008 года.

Реклама

Новый поиск в Интернете!

www.gogo.ru

КОНКУРС

MEGA-BESTSHOT №5
ЧИСТО ГЕЙМЕРСКОЕ СУМАСШЕСТВИЕ

Дорожные щиты, уличные растяжки, ролики на ТВ, баннеры в интернете – третий месяц кряду сообщают нам о долгожданном «весеннем настроении/обострении». Идет сезон самых безумных акций и распродаж. «РС ИГРЫ» не забыли подготовить собственное предложение. Творческая душа, которая обрадует нас самым сумасшедшим и красивым скриншотом, получит из наших ласковых ручек мощную видеокарту.
Игра – любая, композиция – тоже. Значение имеет лишь эмоциональный фон твоего креатива: не обязательно весенний, но обязательно безумный, энергичный и позитивный. Прям как редсостав Правильного. Работы принимаются по адресу shot@pc-games.ru по 1 июня 2008 года. Для затравочки – момент из «Джек Кейн».

ПРИЗ

Видеокарта GSE86GT-A1 от компании Chaintech

CHAINTECH

Требуются курьеры! Достойные условия.
Классный молодой коллектив.
Звоните: **+7 (495) 780 88 25**
или пишите: **sales@gamepost.ru**

Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru

GAMEPOST

Все цены действительны на момент публикации рекламы

Nintendo Wii

9984 р.

PlayStation 2 Slim

5200 р.

Xbox 360 Elite (120 GB)

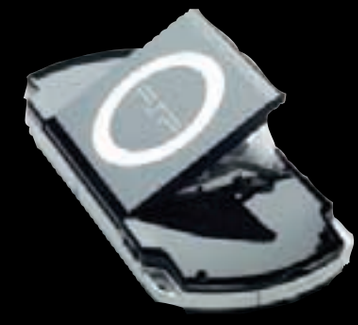
17680 р.

НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ

ИГРАЙ!

PlayStation 3 (40Gb)

15990 р.



PSP Slim & Lite

7280 р.

- Покупку можно оплатить электронными деньгами
- Возможность доставки в день заказа
- Специальная цена на приставки при покупке 3-х игр

Advance Wars: Days of Ruin
1248 р.

Contra 4
1300 р.

Call of Duty 4: Modern Warfare
1482 р.

Burnout Paradise
2080 р.

Mass Effect (region free)
1950 р.

Turok
2080 р.

Devil May Cry 4
2470 р.

God of War: Chains of Olympus
1248 р.

Final Fantasy Tactics: The War of The Lions (PAL)
1560 р.

Assassin's Creed (PAL) русская инструкция
2028 р.

Gran Turismo 5 Prologue (PAL)
1300 р.

Resident Evil 4 (Platinum)
1092 р.

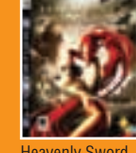
Final Fantasy XII (Platinum)
1170 р.

Star Ocean: Till The End of Time
1300 р.

Resident Evil: The Umbrella Chronicles
1820 р.

Rayman Raving Rabbids 2
1924 р.

Lost Via Domus (US)
2080 р.



Heavenly Sword (PAL)
1950 р.

КОНКУРС

ПРИЗОВОЙ КРОССВОРД

Традиционный кроссворд «РС ИГР» на игровую тематику. Среди отгадавших ключевое слово будут разыграны новинки от компании «1С». У асов, ответивших на все вопросы, есть шанс получить суперприз. Кроссворд полностью составлен на английском языке.

ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

5. Непременный атрибут любого уважающего себя вора из RPG. Без набора этих вещей было бы невозможно открывать запертые сундуки и двери.
7. Посредственный клон Mafia от Electronic Arts, вышедший в 2006 году. Проект с треском провалился, ему не помогла даже дорогостоящая лицензия на одноименный фильм.
10. Так в западных играх называют силы «Оси» – объединение фашиствующих государств времен Второй мировой.
12. Известнейшая ролевая серия от Bethesda (аббревиатура).
15. Планета из Space Quest 3: The Pirates of Pestulon с очень высокой температурой поверхности и непригодной для человека атмосферой.
16. Эта адвенчурная серия в первую очередь запоминается главной героиней – развратной красоткой Лулой.
18. Морпеху из Doom 3 то и дело приходится выуживать ценную информацию из этих устройств.
23. Имя создателя вселенной Discworld.
25. Мультиплеерный экшен-триллер с элементами детектива на движке Source (вышел летом 2006 года).
26. Самая последняя версия Windows.
28. Разновидность самураев, встречающаяся во многих играх. Например, в стратегии 2001 года Battle Realms это был «расходной» юнит ближнего боя.
29. Название последней миссии в GTA3.
33. В играх этого жанра прежде всего важна отличная реакция и хорошая координация движений.
36. Добротная аркадная гонка от Milestone, в которой представлена лишь одна марка автомобилей – Alfa Romeo (аббревиатура).
37. Без них не обходится ни одна RPG – и квестик дадут, и умению какому-нибудь обучат, и поторговаться с ними иногда можно...
38. Распространенная среди интернетчиков аббревиатура, обозначающая смех.
39. Разработчики неплохого тактического экшена про банду грабителей банка (2006 год).
40. Эти страны воевали с объединением из вопроса №10.
42. Отгадай название гонок на метлах из «Гарри Поттера» (если книжку не читал, то игру уж точно вспомнишь).
44. Американская корпорация, специализирующаяся на выпуске материнских плат. В 2004 году компания организовала геймерский турнир Acon Global Gaming.
45. Большой шагающий робот из вселенной Star Wars.
47. «Игровой мастер» в настольных ролевых играх (аббревиатура).
49. Самый дешевый вариант комплектации «железа».
51. Популярная программа, с помощью которой можно монтировать виртуальные образы дисков (ISO). От тебя требуется первое слово ее названия.
52. Юнит протоссов из Starcraft, получаемый путем слияния двух High Templar.
54. Дополнение к первой Icewind Dale (одно из слов названия).
55. Дровосеки нежити в Warcraft 3.
56. Devil *** Cry.

ПО ВЕРТИКАЛИ:

1. Разработчик линейки бюджетных игр, среди которых попадаются очень даже неплохие экземпляры. Например, Everest и Riot Police.
2. Известная фирма – производитель материнских плат.
3. EA Black *** – канадское подразделение Electronic Arts, создавшее Need for Speed Carbon.
4. Ужаснейший Halo-образный экшен 2004 года от Brat Designs.
6. Как обычно называется главный инсталляционный файл?
8. Игровой жанр, представителями которого являются серии Myst, Broken Sword, Atlantis, Alone in the Dark.
9. Аббревиатура, обозначающая высокое экранное разрешение.
11. У Atrus из Myst 4: Revelation было два сына. Один Achenar, а другой?..
13. NPC из Baldur's Gate, который мог присоединиться к нашей партии. Человек, девушка, клерик с мировоззрением True Neutral. Чтобы она оказалась в группе, необходимо было освободить ее от проклятия мага Tranzig.
14. Крайне неудачное дополнение к Dungeon Siege 2 (аббревиатура).
17. Первоначальное название проекта Knights of the Temple.
19. Создатели Devastation, Playboy: The Mansion, Duke Nukem: Manhattan Project.
20. Класс в RPG, специализирующийся на силах природы.
21. Серия симуляторов гражданской авиации от Microsoft.
22. Одна из крупнейших немецких издательских контор.
24. Главный герой Carmageddon.
27. Рейтинговая категория ESRB.
30. Демон из Doom, похожий на огромный зубастый глаз.
31. Наверное, сложно представить себе местечко с еще более дурной славой, чем тюрьма, в которой происходит действие The Suffering.
32. *** Racing – альтернативное название гоночного симулятора Volkswagen Golf Racer.
34. Прошлогодний шутер создателей Far Cry.
35. Прием в файтинге, которым не пользуются разве что законченные берсерки.
36. Бесплатная экономическая стратегия 2004 года от студии MC2 Universal.
38. В RPG этим термином обозначают вещи, которые можно подобрать с трупа убитого монстра.
41. Какая мафия контролировала мясную фабрику Мамы Мартино в Broken Sword 4: The Angel of Death?
43. Dead Man's **** – довольно неплохой экшен-вестерн 2004 года.
46. Божество из Age of Mythology.
48. Фирма – производитель провальной игровой платформы N-Gage.
50. **** Knight: Apocalypse – недавний «убийца» Diablo. Посредственная во всех отношениях игрулька от InterServ International и Namco Bandai Games America.
52. Извечный соперник nVidia.
53. Недавний блокбастер от Relic на тему Второй мировой (аббревиатура).

КУДА ПИСАТЬ

Ответы принимаются по электронной почте **crossword_53@pc-games.ru**, а также обычной почтой по адресу: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, **«РС ИГРЫ»** (укажите на конверте слово **«Кроссворд»**).

Внимание! Конкурс продлится до 1 июня 2008 года включительно.

ICQ TV в любое время в любом месте!

Все, что вы хотели бы увидеть, и даже больше: музыка, экстрим, мода, игры, спорт, кино, мультфильмы и многое другое в удобное для вас время в любом месте.

Подключайтесь бесплатно к ICQ TV и смотрите Интернет телевидение нового поколения!

Сервис доступен в версиях ICQ6 и Rambler ICQ6.

ИТОГИ КОНКУРСА

ЛЕГЕНДЫ АЗЕРОТА

Несколько месяцев назад некие А.К. и А.Т. выбили ценнейший лут из пиарщика SoftClub: пять футболок и бэттлчестов World of Warcraft. Подробности – в мартовском номере. Поскольку рейд не был санкционирован главой гильдии «РС ИГРЫ» Александром Трифоновым и оказался пройден в духе chaotic-evil-безумства, компрометирующие материалы было решено сбыть среди самых мудрых читателей Правильного. Тест из пяти вопросов выявил истинных гуру Древних Знаний Азерота:

1. Александр Маленко (г. Щекино, Тульская обл.)
2. Владимир Шумский (г. Нижний Новгород)
3. Александр Бойко (г. Таганрог)
4. Таинственная Riana (nightwish777@*****.ru)**
5. Не менее загадочный M04alk1n (sarevok@***.ru)**
6. Владимир Ирикович Хамидулин (г. Омск)
7. Семен Казаков (г. Воронеж)
8. Сергей (г. Самара)
9. Александр Первов (Ярославская обл.)
10. Роман Бобылев (г. Екатеринбург)

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ:
1 – В; 2 – А; 3 – Г; 4 – А; 5 – Б.

ПРИЗЫ

Первые пять победителей получают по Battle Chest, еще пятеро – по классной футболке с логотипами Орды или Альянса. Призы предоставлены компанией «Софт Клаб».

ИТОГИ КОНКУРСА

КРОССВОРД №03(52)

Как обычно, наиболее эрудированные читатели «РС ИГР» сумели полностью разгадать призовой кроссворд. Похвально, но, судя по количеству писем, раньше этот конкурс вызывал у вас меньше трудностей. Трехмесячной подпиской на Правильный одаривается ЕВГЕНИЙ КАРАБУТ (Москва). Игры от «1С» достаются АЛЕКСЕЮ ХОДЯШЕВУ (alpirat13@****.ru) и ЕВГЕНИЮ КРАВЧУКУ (село Камень-Рыболов, Приморский край).**

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

ПО ГОРИЗОНТАЛИ:
1 TDK
3 FLASH
5 SHIV
9 TORQUE
11 HEDZ
12 PARADISE
16 INTERSTATE
18 STALKER
20 NORTHLAND
21 SONIC
22 LARIAN
24 ADA
25 NITRO
28 EVEREST
32 EXILE
36 BOX
37 KREED
38 COOKING
39 GRENADE
40 CARNIVORES
42 THING
43 BARNEY
44 ECHELON
45 CRYTEK

ПО ВЕРТИКАЛИ:
2 DOPEFISH
4 SWORD
5 SIMS
6 SOURCE
7 DOD
8 FPS
10 RHIANNA
13 INTERFACE
14 ASYLUM
15 MAYOR
17 TECHNOMAGE
19 ENCLAVE
20 NORSE
23 GUS
26 ROB
27 DEXTERETY
29 VIETCONG
30 RADAR
31 SACRIFICE
33 LAPD
34 KOTOR
35 PIPE
41 KATE

КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО:
DREAMFALL

НА ТВ ЧЕРЕЗ ПОСТЕЛЬ

2X2 ПРИГЛАШАЕТ НА КАСТИНГ

ПОДРОБНОСТИ НА 2X2TV.RU

18+

2x2

СОДЕРЖАНИЕ DVD

Внимание! Внимание! Представляем новый формат видеоновостей! Отныне и впредь на их месте – информационная видеопрограмма «Пульс» с Дмитрием «Орехом» Ивановым. В результате вы получите целую геймерскую программу с собственным ведущим, классным монтажом и свежими видеороликами высокого качества. Искренне надеемся, что вам придется по душе наше нововведение. Кстати, свежие выпуски «Пульса» (правда, немного в иной «комплектации») раз в неделю публикуются на нашем сайте gameland.ru, так что если вас интересует еще более оперативное освещение событий – добро пожаловать. Что касается новостей, то в них нет недостатка. Монстры игровой индустрии были щедры на смелые заявления и далеко идущие обещания. Смогут ли они их выполнить, мы расскажем уже в следующих выпусках «Пульса». Ну а в нынешней дебютной программе вы не только услышите, но и увидите, что происходит в мире StarCraft 2; какой массивно-многопользовательский шутер разрабатывают корейцы; стоит ли ждать BioShock 2; какие события произошли и произойдут в мирах популярных MMORPG; что думают авторы Prey о шутере-конкуренте Portal; когда выйдут Warhammer Online и Far Cry 2; что готовит Ubisoft и чего ждать от приквела к S.T.A.L.K.E.R.

Дмитрий Эстрин,
редактор

ЛУЧШИЕ ДЕМОВЕРСИИ

JACK KEANE

Демоверсия забавной адвенчуры, в которой паренек по имени Джек Кейн попадает на таинственный остров. Доступно начало игры, где геймеры должны помочь связанному герою освободиться из плена на корабле. Решая нехитрые головоломки и исследуя все, что плохо лежит, нужно выбраться на сушу. А уже там встретиться с местными жителями и окунуться в таинственные приключения. Отличная графика с экзотическими пейзажами, интересные задания, на выполнение которых дается неограниченное время, интригующий сюжет и отменный юмор не дадут заскучать у экрана монитора.

LOST EMPIRE: IMMORTALS

Демоверсия научно-фантастической пошаговой стратегии предоставляет тебе возможность познакомиться с новыми галактиками Lost Empire: Immortals. Открыт всего один уровень, где можно поиграть за людскую расу. На выбор предлагаются четыре стартовых бонуса: Science Skilled, Drone Masters, Gifted и Defensive. Исследовать новые галактики, развивать технологии и конструировать собственные корабли, сражаться с другими расами и создавать колонии на захваченных планетах можно лишь в течение 350 ходов. Вселенная Lost Empire ждет своих героев.

ЛУЧШИЕ МОДЫ

DIPRIP DEMO V1.0

В очередной раз поклонники Half-Life порадовали нас модификацией, которая имеет мало отношения к шутеру от первого лица. Вместо отстрела инопланетных приспешников тебе предлагается сесть за руль вооруженного до зубов железного коня. Надо сказать, что попытки сделать из Half-Life 2 гонки уже были, но с D.I.P.R.I.P. Demo v1.0 их не стоит даже сравнивать. Получилась термоядерная смесь гонок и шутера на колесах. Не стоит обращать внимание на приставку Demo: она лишь означает, что в нынешней версии ограниченное число трасс и машин, в остальном это полноценный мод.

MARE NOSTRUM OPEN BETA 1

Нельзя сказать, что Red Orchestra: Ostfront 1941–1945 пользуется бешеной популярностью, но вокруг этой игры все же образовалось сильное сообщество. Большое число карт, выходящих каждый месяц, не редкость, но теперь тебя ждет нечто большее. Этой весной должно выйти несколько крупных модификаций, и первая их них, Mare Nostrum Open Beta 1, уже перед тобой. Вместо Восточного фронта создатели этого мода предлагают перенестись в Северную Африку, где шли ожесточенные бои между англичанами и немцами. Пока в моде лишь несколько карт, но все впереди.

PANDA SECURITY

Иногда бывает очень непросто выбрать удобную программу-антивирус. Одна слишком требовательна к ресурсам системы, вторая поминутно спрашивает, что ей делать с найденными файлами, третья вовсе спит, пока злобные черви дожевывают важные документы. Мы предлагаем тебе попробовать Panda Antivirus – изящное и, главное, действенное решение проблемы интернет-вирусов.

ПРЕЗЕНТАЦИЯ LEGENDARY: THE BOX

На выставке с непростым названием Expo For Interactive Entertainment, Independent and Original студия Spark Unlimited представила свой проект Legendary: the Box. Разработчики достаточно уверенно продемонстрировали возможности реального игрового процесса, а продюсер проекта Джон Гарсия Шелтон дал развернутые комментарии ключевых особенностей игры. Значительный интерес представляют интерактивность уровней и высокий интеллект противников, которые активно используют эту интерактивность против игрока.

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ PROJECT ORIGIN

Представители Monolith Productions провели полноценную экскурсию по своей студии и наглядно продемонстрировали наиболее интересные моменты разработки проекта – в данном случае Project Origin. Особое внимание создатели F.E.A.R. уделили демонстрации взаимодействия с реальными игроками – в общем, по итогам показанного становится понятно, как разработчики Monolith Productions умудряются постоянно повышать планку качества своих проектов. Хотя в дневниках они постарались придать повествованию самую развлекательную форму.

ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ РЕПОРТАЖ. В ГОСТЯХ У .DAT

Как правило, реальный процесс разработки игр сильно отличается от представлений о нем конечных пользователей, геймеров. В марте мы отправились в студию отечественных разработчиков .dat, послужной список которых включает многие известные хиты вроде «Корсаров» и «Пиратов Карибского моря». В настоящий момент компания занята разработкой одного из самых многообещающих проектов 2008 года – «Disciples 3: Ренессанс». О том, что представляет собой девелоперская кухня, с какими проблемами приходится сталкиваться создателям игр, рассказывает наш эксклюзивный репортаж.

ЛУЧШИЕ ВИДЕОРЕЦЕНЗИИ

ASSASSIN'S CREED

Дождались! Теперь каждый желающий может рассудить, насколько многочисленные обещания Джейд Реймонд соответствуют реальности. Пока можно гарантировать минимум два часа восторга, который получит каждый поклонник хороших экшенов. В общем, все оказалось правдой. Красавец-ассассин с легкостью исполняет головокружительные трюки, кровь льется рекой, события стремительно сменяют друг друга, средневековый Восток магически притягателен... Что именно происходит потом, ты узнаешь из нашего видеообзора.

FRONTLINES: FUEL OF WAR

Несмотря на все старания, Kaos Studios не удалось переплюнуть Digital Illusions, хоть студия и состоит из бывших разработчиков Battlefield 2. Использование в бою радиоуправляемых дронов выглядит свежо и оригинально, но одной интересной задумки недостаточно для того, чтобы огромная армия геймеров словно по команде бросила играть в Battlefield. В целом Frontlines: Fuel of War выглядит неплохо, а боевые задания интересны и оригинальны. Однако говорить о рождении суперпопулярного хита нельзя.

KING'S BOUNTY: ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ

«King's Bounty: Легенда о рыцаре» – один из самых ожидаемых ремейков нашего времени. Еще бы – именно эта игра в свое время дала жизнь популярнейшему стратегическому сериалу Heroes of Might and Magic. Однако немногие сейчас вспомнят, что игра сама по себе обладала целым рядом уникальных достоинств. Надо сказать, что никуда не исчезли они и в «Легенде о рыцаре». Как и ожидалось, это увлекательное фэнтезийное приключение с широкими тактическими возможностями в пошаговом режиме. Подробнее – в нашем обзоре.

ПОИСК АВТОРОВ ДЛЯ РУБРИКИ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»

Дисковому отделу редакции журнала «РС ИГРЫ» требуются авторы для возрождения рубрики «Путеводитель». Согласись, никто лучше читателя не знает, как сделать журнал еще круче. Требования к кандидатам крайне просты: любовь к компьютерным играм, безупречная грамотность, исполнительность и усидчивость. Стоит обратить внимание на то, что сотрудничество с дисковым коллективом журнала – это настоящая работа. Разумеется, и компенсация за ваши усилия будет соответствующей. Присылайте свои тексты по адресу estrin@bk.ru. Небольшое пробное прохождение по любой игре в 4–6 тысяч знаков с учетом пробелов, возможно, откроет вам двери редакции.

СОДЕРЖАНИЕ DVD

PC ИГРЫ Видео

Новости
StarCraft 2
Command & Conquer: Kane's Wrath
Assassin's Creed
Huxley
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2
BioShock 2
The Lord of the Rings Online: Mines of Moria
World of Warcraft
EVE Online
Prey
Far Cry 2
Warhammer Online
S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо

Превью
Overlord: Raising Hell
Sacred 2: Fallen Angel
Prototype
Alone in the Dark
Jumpgate: Evolution

Ревью
Assassin's Creed
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2
Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm
Frontlines: Fuel of War
The Lost Crown: Призраки из прошлого
Seven Kingdoms: Conquest
Хроники Тарр: Стражи пограничья
King's Bounty
Turning Point: Fall of Liberty
Command and Conquer 3: Kane's Wrath
Warriors Orochi

Special
Age of Conan character creation
Age of Conan dungeon crawl 1
Age of Conan dungeon crawl 2
Age of Conan dungeon crawl 3
Презентация Legendary
Презентация Mythos
Дневники разработчиков Project Origin
Интервью с продюсером Section 8

Трейлеры
Age of Conan: Hyborian Adventures
Alone in the Dark (2 ролика)
Bionic Commando
Bionic Commando Rearmed (3 ролика)
Смерть шпионам: Момент истины
Dungeon Hero (2 ролика)
Edna & Harvey: The Breakout
Europa Universalis: Rome
Jumpgate Evolution
Kung Fu Panda Legendary
Panzer Command: Kharkov
Project Origin
Prototype
Requiem: Bloodymare
StarCraft 2 (4 ролика)
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian
The Chronicles of Spellborn
The Elder Scrolls 4: Oblivion
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2 (5 роликов)
World of Warcraft: The Burning Crusade – Patch 2.4

Демоверсии
Jack Keane
Lost Empire: Immortals
Sam & Max Episode 204: Chariots of the Dogs
Sherlock Holmes versus Arsene Lupin
Sins of a Solar Empire
UEFA EURO 2008

Дополнения
Корсары 3
Age of Empires 3: The Asian Dynasties
ArmA: Armed Asault
Battlefield 1942
Battlefield 2
Call of Duty 2
Call of Duty 4
Combat Mission: Afrika Korps
Company of Heroes
Counter-Strike
Counter-Strike: Source
Crashday
Crysis
Day of Defeat: Source
Doom
Doom 3
Doom 3: Ressurection of Evil
Far Cry
F.E.A.R.
Grand Theft Auto: San Andreas
Half-Life
Half-Life 2
Homeworld 2
Microsoft Flight Simulator 2004
Microsoft Flight Simulator 10
Neverwinter Nights 2
Operation Flashpoint: Resistance
Orbiter
Portal
Quake 3 Arena
Quake 4
Racer Free Car Simulator
Red Orchestra: Ostfront 1941–45
rFactor
StarCraft
Star Wars: Empire at War – Forces of Corruption
Star Wars: Knights of the Old Republic
Star Wars: Knights of the Old Republic 2 – The Sith Lords
Team Fortress 2
The Elder Scrolls 3: Morrowind
The Elder Scrolls 4: Oblivion
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2: The Rise of the Witch-King
The Sims 2
The Sims 2: Family Fun Stuff
The Sims 2: Nightlife
The Sims 2: Open For Business
The Sims 2: Seasons
The Sims 2: University
Unreal Tournament 3
Unreal Tournament 2004
Vampire: The Masquerade – Bloodlines
Warcraft 3: Frozen Throne
Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade
Wings over Vietnam
Wolfenstein: Enemy Territory
World Racing 2

Top 10
Doom 3
MaxGFX NG v1.7
Half-Life 2
DIPRIP Demo v1.0
Half-Life DM Pro 1.8.1
Operation Flashpoint: Resistance
Samurai pack v2.0
Quake 4
Quake 4 Evolved
Red Orchestra: Ostfront 1941-45
Mare Nostrum Open Beta 1
rFactor
NASCAR Sim Series 3.3
Miniville 1.0 Final
Unreal Tournament 2004
Ashura: Dark Reign Tech Demo
Warhammer 40.000: Dawn of War: Dark Crusade
Tower Defence Mod 1.0

Драйверы
ATI Catalyst 8.3 Vista (32-bit)
ATI Catalyst 8.3 Vista (64-bit)
ATI Catalyst 8.3 XP (32-bit)
ForceWare 174.74 Vista (32-bit)
ForceWare 174.74 Vista (64-bit)
ForceWare 174.74 XP (32-bit)
ForceWare 174.74 XP (64-bit)
Realtek HD Audio Codec Driver 1.89
Realtek HD Audio Codec Driver 1.89 (Vista)
DirectX 9.0c (Ноябрь 2007)

Патчи
Company of Heroes: Opposing Fronts v2.201 – v2.202 RU
Company of Heroes: Opposing Fronts v2.202 – v2.300 RU
Crysis v1.2 – v1.2.1 Интернациональный
Death Track: Resurrection патч #1
Frontlines: Fuel of War v1.0.2 RU
Герои Мальгримии 2: Нашествие некромантов v1.006 RU
Кодекс войны: Рейнджеры v1.1 RU
Стальные монстры: Союзники v1.11 – v1.52 RU
Penumbra: Black Plague v1.0.1 RU
Sins of a Solar Empire v1.03 RU
Spaceforce: Rogue Universe v1.2 RU
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl v.10005 – v1.0006 RU
The Settlers: Rise of an Empire v1.5 EU,US
The Sims 2: FreeTime v1.13.0.148 Интернациональный
Unreal Tournament 3 Интернациональный Бонус-пак

Путеводитель
Базы читов
CheatBook DataBase 2008
CheatCodeX 3.50
CheMax 8.3
CheMax Rus 7.1

Чит-программы
ArtMoney SE 7.28
Cheat 'O Matic 0.99a
CheatFinder v1.0
DetectiveStory build 5496
Game Cheater 1.2
GameWiz32 1.43
Total Game Control 3.5
WinHEX 14.8

Сохраненные игры
Assassin's Creed
Command & Conquer 3: Kane's Wrath
Ford Racing: Off Road
Grand Theft Auto: Vice City
Need for Speed Underground 2
Obscure
Pirates of the Caribbean
Ricochet Infinity
Silent Hill 4: The Room
Warcraft 3: The Frozen Throne

Трейнеры
Assassin's Creed
Company of Heroes: Opposing Fronts v2.300
Conflict: Denied Ops
Frontlines: Fuel of War v1.01
Frontlines: Fuel of War v1.1
Hard to Be God
Heroes of Might and Magic 5 1.6 EU
History Channel: Lost Worlds
Knights of the Temple 2
L.A. Rush
Lost Empire: Immortals
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl v1.0006
Seven Kingdoms: Conquest
Sins of a Solar Empire
Sins of a Solar Empire v1.03
Spaceforce: Captains
Spaceforce Captains v1.2
Supreme Commander: Forged Alliance v1.5.3599
Warhammer 40.000: Dawn of War: Soulstorm
World in Conflict v1.007

Редакторы игр
Dungeon Siege II Tool Kit v1.1
Кодекс войны: Высшая раса – Редактор карт

Shareware
Abra Academy: Returning Cast
Armado
Ballhalla
Blast Miner
Chainz 2
Doggie Dash
Gazillionaire III
Glyph
Magic Ball 3
Pizza Chef
Real Estate Empire
Spandex Force
Venture Arctic
Wonderland Secret Worlds
Yumsters

Софт
Свежий софт
Anti Trojan Elite 3.9.5
Avira AntiRootkit Tool 1.0.1.17
Comodo Firewall Pro 3.0.20.320
GMER 1.0.14.14205
Norton 360 2.0
Norton AntiVirus 2008 15.5.0.23
PC Tools AntiVirus 4.0.0.26
RemoveIT Pro XT SE 04.03.2008
CDRoller 7.50
DVD Flick 1.2.2.1
DVDFab Platinum 4.1.2.0
FinalBurner FREE 1.29.0.125

ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ DVD

Super DVD Creator 9.8
WebSite-Watcher 4.40
D3DGear 3.10
Picasa 2.7.37.49
Azureus 3.0.5.0
GetRight Pro 6.3d
HiDownload Pro 7.14
Messenger Plus Live 4.60.324
Offline Explorer 4.9.2693 SR2
Online Radio Tuner 1.3.5
Teleport Pro 1.53
WebCopier 4.6
WinSCP 4.0.7
X NetStat Professional 5.51
Auslogics Disk Defrag 1.4.12.293
Backup4all 3.11
eXtreme Movie Manager 6.1.6.0
HD Tach 3.0.4.0
Inno Setup 5.2.3
PeaZip 2.0
WinUHA 2.0 RC1
Acala 3GP Movies Free 2.9.1
Any Video Converter Free 2.58
Aurora Media Workshop 3.3.53
ConvertXToDVD 3.0.0.9
FreeRIP MP3 3.07
Reaper 2.108
Xilisoft Video Converter 3.1.52.0307
Recover My Files 3.98.5930
AusLogics BoostSpeed 4.1.0.98
Auslogics System Information 1.1.9.205
Driver Magician 3.28
HWiNFO32 1.80
HWMonitor 1.08
jv16 PowerTools 2008 1.80.446
Process Lasso 2.64
Revo Uninstaller 1.50
TweakVI Free 1.0 build 1080

Софт-стандарт

ATV Flash Player 1.3
Ad-aware SE Personal 1.06r1
Dr.Web 4.44.1.01280
McAfee AVERT Stinger 3.8.0
Panda Antivirus 2008 3.01.00
Stocona Antivirus 3.3 beta 2
7-Zip 4.57
Advanced Zip Repairer 1.8
WinRAR 3.71 RU Final
WinZip 11.1.7466
Internet Explorer 7.0 RU Final
Mozilla Firefox 2.0.0.13 Rus
Opera 9.27 International
CloneDVD 4.1.023
Nero Burning Rom 8.3.2.1
UltraISO 9.0.0.2336
Virtual CD 9.2.0.1
ABBYY FineReader 9.0
Adobe Acrobat Reader 8.1.0
Book Designer v 4.0
Cool Reader 3.0.6
ICE Book Reader Pro 8.9.1
Ace Mega Codec Pack Pro 6.0.3
K-Lite Mega Codec Pack 3.8.5
XP Codec Pack 2.3.6
Converter 3.0.0.0
LS Mp3 Encoder 0.2.12 Beta
Pestretsov Unit Converter Standart 4.1.0
Y.A.N. Transliteration v1.5
Download Master 5.5.3.1131
ReGet Deluxe 5.2.327
Win2000 FAQ 6.0.0
WinXP FAQ 3.0.5
Fraps 2.9.4
HyperSnap-DX 6.30.01
Mozilla Thunderbird 2.0.0.12 Rus
The Bat! Pro 4.0.20
MosMap Light 2.3
FoxsHomeRobot FR 7.0b
WinStart 2.4.0.0
WinTuning XP 4.1.1
XP Tweaker RE 1.53 (build 78)
ICQ 6
Miranda IM 0.7.3
mIRC 6.31
QIP Build 8050
FAR Manager 1.70 Build 2087
Total Commander 7.02
Англо-русско-английский словарь v5.01
Орфографический словарь русского языка 1.0
QDictionary 1.6
TranslateIt! 6.2
DivX Player 6.4.1 Beta
QuickTime 7.4.5
Media Player Classic 6.4.9.0
MVAFlasher 2.1.3
Windows Media Player 11.0 Final
NoteRepad v2.2
Uniqway Poetic 0.6b
Word Reader 1.5.0.20

Ретро

Unreal. Скриншоты

Widescreen

Спиди-гонщик (Speed Racer)
Невероятный Халк (The Incredible Hulk)
Тропический гром (Tropic Thunder)
Особо опасен! (Wanted)

VOD

Sonkie vs Soccer

По заявкам

Command & Conquer 3 Tiberium Wars v1.09 EN

FAQ

Q: Не читается диск, что делать?
A: Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или по электронной почте disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD. Сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на упаковку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки. Стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcohol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничего не помогло, то смотри первый вариант.
Примечание. Когда пишешь о нерабочем диске, то указывай марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

Q: Почему в контенте в журнале указан материал, а на диске его нет?!
A: Все дело в том, что мастера дисков сдаются на неделю позже, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся в папке материала объяснять причину. Еще раз просим прощения за данные несоответствия.

Q: Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?
A: Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советую поместить все на CD, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на нем должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходимы скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для которой сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком DivX или XviD с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наш электронный адрес disk@pc-games.ru.

Q: Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?
A: Это вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализованных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима «заплатка». Вот лишь наиболее яркие примеры: The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2 – работают далеко не все карты. The Sims 2 – вся линейка, на локализации дополнения также ограниченно работают. Линейка Call of Duty – карты делаются только под 1.51, у 1С'овской локализации версия ниже. Quake 4 – дополнения, особенно моды, делаются под текущий патч, локализация от «1С» вообще без патчей. Star Wars: Empire At War – ни оригинал, ни add-on не имеют нужных патчей, а поскольку лицензионную версию заказывать приходится из-за бугра, этой игры у нас нет вообще. Кстати, надо бы заказать – была бы еще одна игра в списке дополнений. Позиция локализаторов в данном вопросе вызывает как минимум удивление. Как показала практика, дополнения способствуют росту продаж игр, те же Operation Flashpoint и Battlefield 1942 переиздавались несколько раз.

Q: Почему у меня не просматривается картинка в видео?
A: Нет необходимого кодека, зайди в соответствующий раздел на диске и установи последнюю версию оттуда.

Q: Почему на диске старые версии софта, дров и пр.?
A: Поверь, на момент сдачи мастера все самое свежее, но, к сожалению, мы сдаемся на месяц раньше выхода журнала, и когда диск попадает тебе в руки, то программы устаревают. К всеобщему огорчению, эту проблему не решить.

Q: Что делать, если flash не проигрывается?
A: Тут два варианта. Первый: для проигрывания этого видео нужно установить flash-плеер, который есть в разделе «Софт-стандарт» на диске. Второй: запустить файл с помощью Internet Explorer, и если у тебя не установлен кодек, то программа сама предложит его скачать с официального сайта.

Q: Почему диски не заполнены целиком – написано 8.5, а на самом деле 7.9?
A: Просто указаны разные величины. На болванках и обложке указан размер в байтах – 8 500 000 байт, или 8.5 гигабайта, проводник считает в мегабайтах, и так как в 1 Мб 1024 Кбайта, то получается 7.9 гигабайта.

Анализируй это
с Борисом Соколовым

АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ СПОРТ

ПАТОВАЯ СИТУАЦИЯ

Европейский и американский футбол, хоккей, баскетбол и теннис являются самыми популярными видами спорта. Сотни миллионов болельщиков по всему миру внимательно следят за развитием дел на различных турнирах: ходят на стадионы или смотрят телевизионные трансляции, читают специализированную прессу, обсуждают последние новости с друзьями-приятелями. Многие из них покупают тематические игры. Например, перед началом очередного поединка НБА зрители проходят мимо цепочки магазинчиков, в которых помимо попкорна, газировки и фанатской атрибутики продаются диски с баскетбольными симуляторами.

К сожалению, Electronic Arts почти безраздельно властвует на рынке спортивных игр для PC. Осенью помимо продукции «электроников» на приставках вышли NBA 08 от Sony плюс NBA 2K8 и NHL 2K8 от Take-Two Interactive, а вот на нашей платформе NBA Live 08 и NHL 08 попросту не было альтернативы. Если кому-то нравится американский футбол, то ему приходится молиться авторам Madden NFL, так как других «богов» нет. Думаю, лишний раз напоминать, к чему приводит отсутствие выбора, смысла нет. Как говорил Владимир Ильич, «всякая монополия неизбежно порождает стремление к застою и загниванию». О топтании Electronic Arts на месте мы писали не раз и не два. Относительно комфортно себя чувствуют лишь поклонники «соккера», они хотя бы могут купить вместо FIFA Pro Evolution Soccer от Konami и наоборот. Есть проблемы и с теннисными симуляторами. Увы, очередные эпизоды Virtua Tennis и Top Spin появляются не так часто, как хотелось бы, да и то сначала на консолях и только потом – на PC.

КОЕ-ЧТО ДРУГОЕ

Не стоит забывать, что на свете полным-полно и других видов спорта. Гандбол, бадминтон, фехтование, водное поло, несколько разновидностей велогонок... Список можно продолжать долго. Да, все они не столь популярны среди народа. Как следствие, соревнования вместо прямого эфира чаще всего показывают в записи. Расценки на рекламу соответственно другие. Так, 30 секунд рекламного времени в волейбольной Лиге чемпионов стоят в несколько раз дешевле, чем в футбольной. Исключение – сборная солянка под названием Олимпиада, которая привлекает к себе миллионы зрителей.

Но и здесь все просто. По правде говоря, зрителям нет никакого дела до метаний копья или молота, просто им за державу обидно. Они хотят увидеть победу представителей своей страны везде, где только можно. Вот и смотрят все подряд. Введут члены МОК древнюю русско-африканскую забаву «прыжки через костер» в обязательную программу летних Игр – будут следить и за ними. Думаю, интерес публики возрастет, если в женском разряде всех участниц заставят выступать в бикини, а в мужском участников – в обтягивающих плавках.

В общем, правило «спрос рождает предложение» работает железно. Но вот парадокс: если экзотические виды спорта пользуются слабой популярностью, то почему на PC ежегодно появляется россыпь тематических игр? Ни один разработчик не желает работать себе в убыток и создавать продукты, которые не найдут своих покупателей. Значит, кому-то они нужны? Да, нужны, но слишком малому количеству людей. Поэтому при создании игры разработчики вынуждены учитывать каждый цент и экономить на всем, на чем только можно.

ИНФОРМАЦИОННЫЙ ВАКУУМ

К сожалению, почти все симуляторы малопопулярных видов спорта мы обходим стороной. Не потому, что наша редакция в детстве ненавидела уроки физкультуры, просто так складываются обстоятельства. Например, одностраничная рецензия на RTL Biathlon 2008 в февральском номере была опубликована по двум причинам. Во-первых, благодаря стараниям комментатора Дмитрия Губерниева соревнования по биатлону востребованны в нашей стране. Следовательно, симулятор может быть интересен некоторым из наших читателей. Во-вторых, после Нового года вышло слишком мало толковых игр.

Знакомство большинства наших читателей с симуляторами непопулярных видов спорта заканчивается на Tiger Woods PGA Tour, Rugby и Cricket от Electronic Arts. Быть может, еще на Brian Lara International Cricket от Codemasters. Крупные издательства, массированная реклама и все такое прочее. Не удивлюсь, если многие не знают о том, что на свете есть симуляторы прыжков на лыжах с трамплина, сноубординга, дзюдо, фигурного катания, керлинга, конного спорта, дартса и еще черт знает чего. Выделять под их описание с десяток страниц – непозволительная роскошь, а вот устроить скоростной забег в авторской колонке – в самый раз.

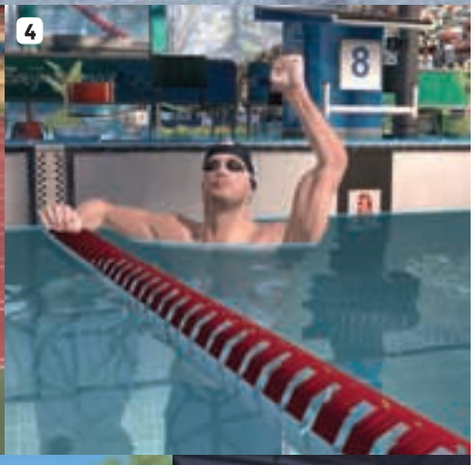
ЛЫЖИ, КОНЬКИ, КИМОНО И СЕДЛО

Как ни странно, но главная проблема экзотических спортивных игр – отнюдь не низкие бюджеты. Небольшая команда может придумать интересную концепцию и смастерить неплохой графический движок за сумму, которую сотрудники крупных компаний тратят в месяц на обеды. Главное – трезво оценивать свои возможности и правильно распределять имеющиеся

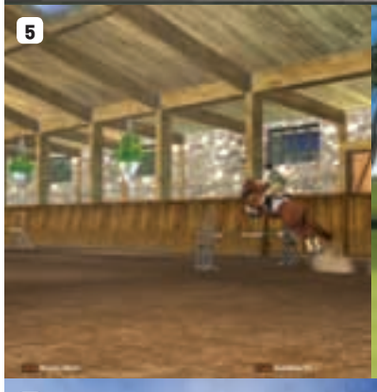
1
Athens 2004: среди множества дисциплин летних Олимпийских игр есть и стрельба из лука.

2
RTL Biathlon 2008: ни один из соперников не мог пройти два огневых рубежа без промаха.

3
Beijing 2008: в беге большинство медалей достаются темнокожим спортсменам.

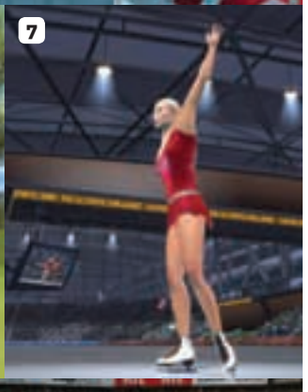


4
Beijing 2008: с левой рукой у этого пловца явно не все в порядке.

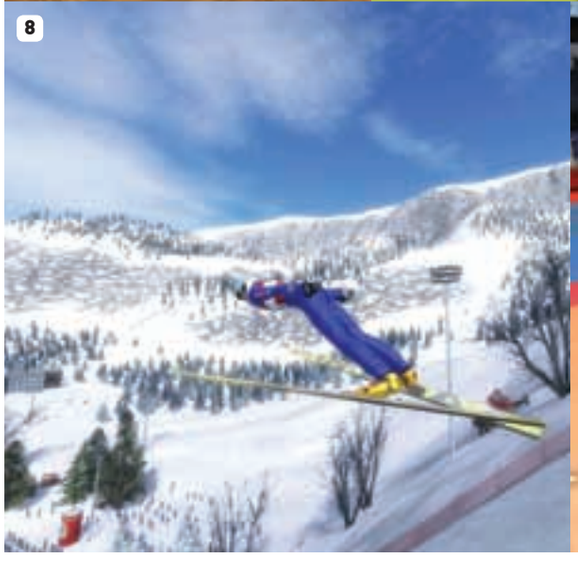


5
Lucinda Green's Equestrian Challenge: надо не только перепрыгнуть через барьер, но и не задеть головой висящие под потолком цветы.

6
Tiger Woods PGA Tour 08 выделяется качественной графикой на фоне спортивных симуляторов от маленьких компаний.



7
Winter Challenge смотрится неплохо даже спустя два года после выхода.



8
Nival Online – на пике актуальных тенденций. Компания локализовала популярную китайскую MMORPG. Разумеется, free2play.

9
David Douillet Judo: чтобы удачно провести прием, следует вовремя нажимать нужные кнопки.

ресурсы. Наибольших успехов на этом поприще добилась немецкая студия 49 Games. Ребята умудрились сделать на одном движке сразу четыре сериала: RTL Ski Jumping, Alpine Ski Racing, RTL Biathlon и RTL Winter Sports. В последнем представлено аж 15 спортивных дисциплин. Биатлон, несколько разновидностей прыжков на лыжах с трамплина и скоростных спусков с горы вчистую скопированы из братских сериалов. Зато все остальные соревнования по-своему уникальны. Было интересно промчаться со скоростью свыше 100 км/ч на санях, обогнать конкурента на конькобежной трассе, разнести под орех команду-соперницу в керлинге или на три минуты превратиться в фигуристку в коротком платьице с блестками и откатать обязательную программу.

Свою нишу нашли авторы сериала PDC World Championship Darts. Оказывается, на свете полно людей, которые с удовольствием смотрят поединки мастеров дартса по кабельным телеканалам, а потом не прочь превратиться в англичанина Фила Тэйлора (Phil Taylor) или голландца Рэймонда Ван Барневелда (Raymond Van Barneveld) и с помощью мыши покидать дротики в мишень.

Большого уважения заслуживает бельгийское отделение 10tacle Studios. Основным источником дохода этой компании является хардкорная серия автосимуляторов GTR: FIA GT Racing Game, однако ребята нашли время на необычный проект David Douillet Judo. В качестве консультанта был приглашен неоднократный чемпион мира, обладатель одной бронзовой и двух золотых олимпийских медалей в весовой категории свыше 100 кг Давид Дуйе. Вместе с прославленным французом разработчикам удалось сделать потрясающий симулятор дзюдо. Настоятельно рекомендую.

Звание самой экзотической игры заслуживает Lucinda Green's Equestrian Challenge. В творении скромной студии IR Gurus Interactive ты владеешь небольшой фермой и готовишь скакуна к престижным соревнованиям: учишь его перепрыгивать высокие барьеры, красиво гарцевать перед публикой, кормишь питомца сеном, поишь водой, гладишь по бокам и, пардон, отмываешь от дерьма – эдакий усложненный вариант тамагочи с прокачкой умений и выступлением на различных чемпионатах.

Из более ранних релизов следует обратить внимание на сборную солянку Winter Challenge, а также на два симулятора сноубординга: Stoked Rider Big Mountain Snowboarding и Stoked Rider: Alaska Alien. На фоне олимпийской программы выделяется чертовски интересная аркада Freak Out: Extreme Freeride. Игра сделана в лучших традициях известного сериала Tony Hawk's Pro Skater, только для исполнения умопомрачительных трюков надо использовать не скейтборд, а палки и лыжи. Если покопаться среди старых дисков, то можно отыскать симуляторы каяка, пляжного и классического волейбола, бокса и даже летних Олимпийских игр в Афинах 2004 года.

БРАТЬЯ ПО НЕСЧАСТЬЮ

Во всех перечисленных играх графика оставляет желать лучшего, но при этом она не вызывает бурю негативных эмоций. Как говорится, скромненько и со вкусом. Одним разработчикам удалось добиться приемлемого качества картинки сразу, другие достигли удовлетворительного результата через некоторое время. Например, лыжники из ранних эпизодов RTL Ski Jumping напоминали не людей, а резиновых кукол, но со временем дизайнеры 49 Games научились лепить из небольшого количества полигонов более-менее нормальные модели персонажей.

К сожалению, далеко не всем удается реализовать удобное управление. Одни чрезмерно углубляются в детали и заставляют использовать едва ли не половину клавиатуры. Другие, наоборот, сводят весь процесс к сверхскоростному нажатию двух кнопок. Так, после 10-минутного забега конькобежцев из RTL Winter Sports 2008: The Ultimate Challenge или спринтеров из Athens 2004 пальцы болят так, словно ты целый день стучал ими по барабану вместо палочек.

Но основная проблема – скучные режимы карьеры. Почти во всех играх ты в лучшем случае выполняешь однообразный набор действий: накапливаешь очки опыта и тратишь их на улучшение характеристик своего персонажа. Поначалу этот процесс тебя занимает, но после двух часов нескончаемых прыжков с трамплинов или наматывания кругов и стрельбы по мишеням хочется все забросить к чертовой бабушке. В этот момент разработчикам стоило бы удивить геймера необычным поворотом сюжета, но нет: не обделенные умом противники стабильно показывают заранее запрограммированные результаты, а следующая трасса минимально отличается от предыдущей.

ИГРА НА МИЛЛИОН

Неужели все эти игры будут вариться в собственном соку? Думаю, очень многое зависит от того, как публика встретит официальный симулятор XXIX летних Олимпийских игр в Пекине Beijing 2008. SEGA выделила компании Eurocom Entertainment Software на разработку проекта солидную сумму. Если простому народу понравится плавать стометровки брассом, прыгать в длину и стрелять из пистолетов по мишеням, то есть шанс, что другие издательства обратят внимание на малопопулярные виды спорта. Возрастут бюджеты проектов, улучшится качество игр. Если нет, то нам по-прежнему придется иметь дело с детищами небольших компаний, которые ориентированы на чересчур узкий круг фанатов. **PG**

Собери свою мечту...

MAXI tuning RUSSIAN EDITION

В продаже со 2 апреля

Танцы на снегу
с Александром Трифоновым

ТЬМА ПРИХОДИТ В АНТАРКТИДУ

В любой индустрии хватает конференций и прочих специализированных мероприятий, и гейм-индустрия – не исключение. Изучив календарь событий на крупных ресурсах вроде Gamasutra.com и Gamesindustry.biz, ты поймешь, что ежегодный график гейм-девелопера получается напряженным. В нашей стране все еще только развивается, но КРИ уже давно стала главным событием в профессиональной среде. Однако существует ряд мероприятий не столь известных и заметных – круглые столы в рамках игровых выставок, конференции в смежных отраслях: онлайне, информационных технологиях… А еще те, что проводятся издательскими компаниями для своих студий. На одной из них, организованной «Акеллой», удалось побывать и нам.

Впервые семинар для разработчиков устроили в 2006 году. Польза была ощутимой, и теперь каждую зиму дизайнеры, программисты, художники со всей страны, а также представители издателя собираются в доме отдыха в Подмосковье. В отличие от КРИ, на которой в силу официальности все говорят только о достижениях и успехах, такой междусобойчик располагает к куда более откровенному общению, разбору полетов и дружеским посиделкам.

Даже такой обычный формат, как постмортем – рассказ о разработке, для своих выглядит совсем по-другому: с конкретными цифрами, именами, возникшими трудностями и полученными результатами. Без прикрас и бахвальства – ведь это делается не чтобы похвастаться перед коллегами (ну хорошо, не только ради этого), а дабы поделиться опытом и предостеречь от похожих ошибок.

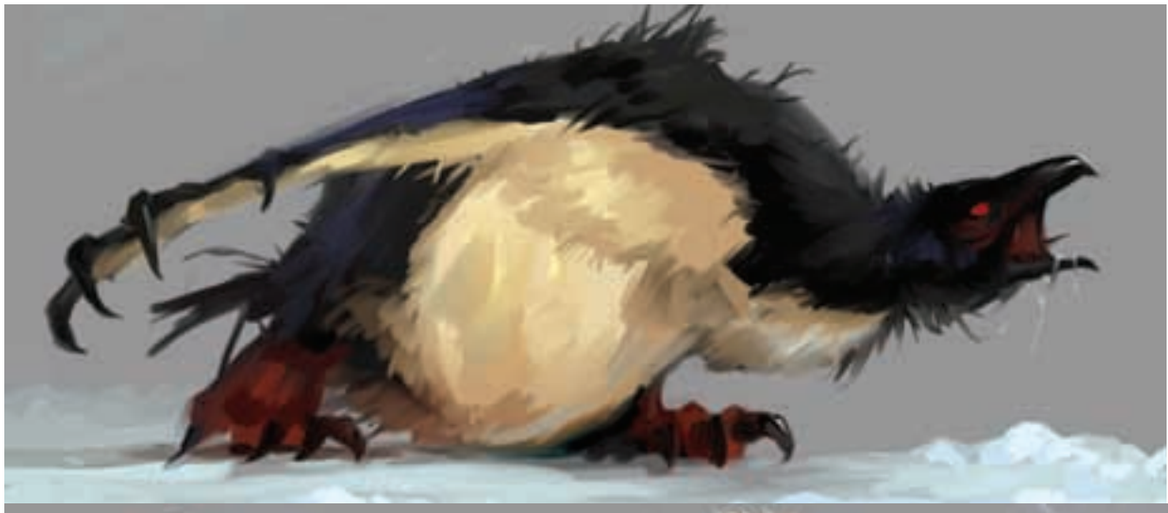
Очень показательным оказалось выступление команды Seaward – нескольких энтузиастов, которые начинали с создания модов для «Пиратов Карибского моря» и чье увлечение в итоге переросло в выпуск полноценных проектов: «Корсары: Возвращение легенды» и «Корсары: Город потерянных кораблей». Если ты не особо следил за судьбой пиратской саги от «Акеллы» или слышал только отголоски скандала вокруг кишащей недоработками третьей части, знай: именно эти люди сделали все возможное, чтобы «Корсары 3» стала той игрой, которую хотели видеть поклонники сериала. Со стороны издателя было очень мудро взять моддеров под опеку и дать им доступ к исходникам. В конечном итоге выиграли все – для сотрудников Seaward увлечение переросло в достойную работу, «Акелла» продала свыше 100 тысяч копий (что сегодня для российской игры редкость), а фанаты получили своеобразную компенсацию за «фальшстарт» в декабре 2006-го и пример для подражания. Теперь студии доверили разработку нового большого неанонсированного проекта, и мы уверены – если кто с ним и справится, так только парни с «морского двора».

Не менее интересный доклад прочел Андрей Белкин – глава студии Trash Masters, трудящейся сейчас над Postal 3. Вышедшая в прошлом году на PC и PlayStation 2 игра «Головорезы: Корсары XIX века» – проект с непростым жизненным путем, начало которому положили еще при попытке портирования «Пиратов Карибского моря» на консоль от Sony. Но из-за разногласий с издателем проект закрыли, поэтому пришлось спешно придумывать другой. Среди отправленных японцам на рассмотрение задумок была добавленная не столько всерьез, сколько для ровного счета action/adventure «Антарктион»: эпическая сага о том, как тьма приходит в Средиз… тьфу, в Антарктиду. С гонками на санях, тюленями-мутантами и оформлением от Андрея «Anry» Иванченко. Именно она понравилась Sony больше всего. Однако разработчикам по душе больше морская тематика, и God of War о чукчах так и осталась на бумаге.

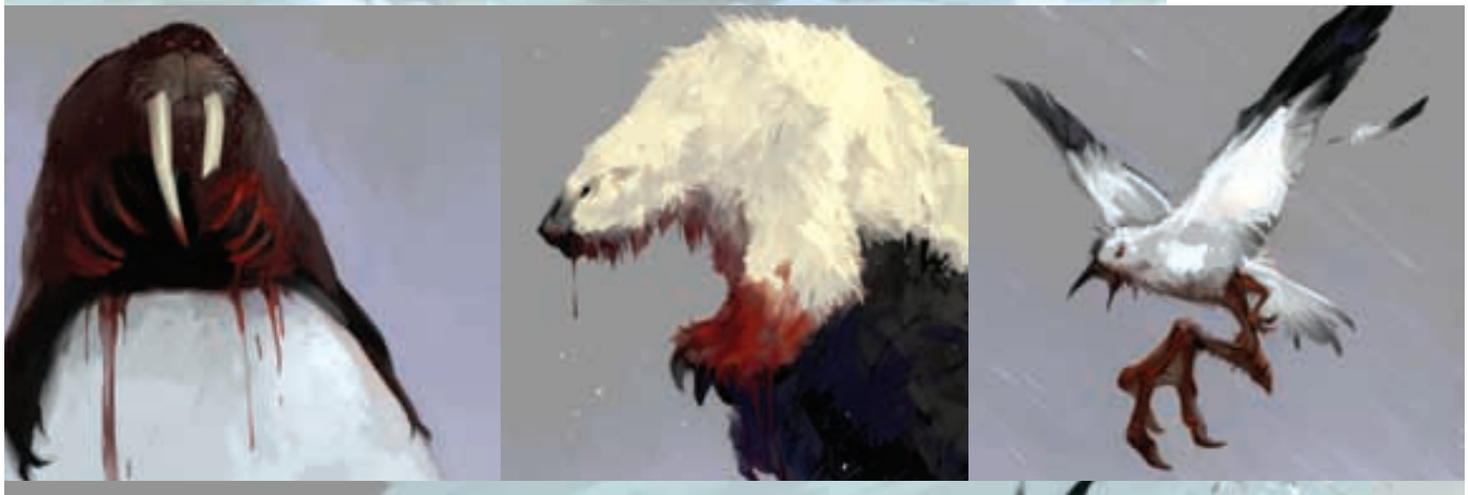
Завершающим аккордом стала лекция «Почему наши игры не продаются на Западе», отлично иллюстрирующая разницу в подходах к созданию и продвижению проектов. Главная беда многих наших компаний – не столько криворукие художники и ленивые программисты, сколько отсутствие понимания, что игру недостаточно сделать: ее необходимо продать, и это не менее сложная и важная работа. Важны, как воздух, «демки» для выставок и показа западным издателям, подготовка печатных материалов, сотрудничество с прессой… Да просто отношение к своему детищу не как к куску кода, любопытному с математической точки зрения, а как к продукту, интересному конечному потребителю.

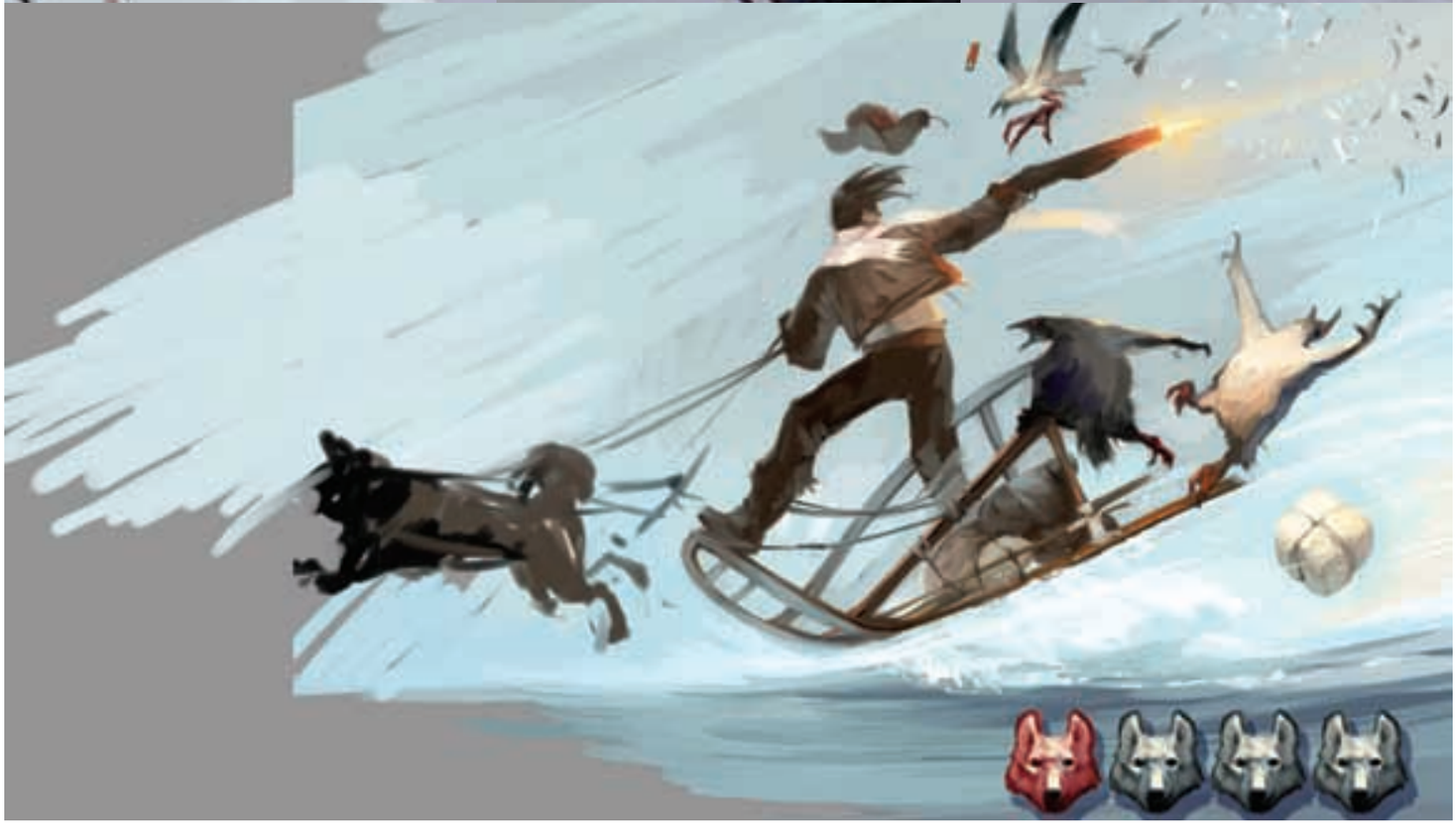
Космосимуляторы без поддержки джойстика, пошаговые стратегии, три года создаваемые без дизайн-документа, шутеры с настолько злобным AI, что никто не может продержаться дольше двух минут на демонстрационном уровне… Не удивительно, что международные продажи зачастую срываются. А ведь подписание контракта с европейцами и американцами – немаловажная составляющая прибыли. Пока нет отношения к разработке как к собственному бизнесу, а есть надежда на доброго дядю-издателя, который и денег даст, и рекламную кампанию проведет, и с «буржуями» договорится, – доходов не видать. Мировоззрение нужно менять в первую очередь. Хотя повышение квалификации кадров тоже не повредит.

Главное, что выносишь с подобных мероприятий, – понимание, почему все у нас получается как всегда. Но вместе с тем появляется и надежда – трудности осознаются, ошибки исправляются, и клеймить позором все отечественные разработки скопом, как это любят делать отдельные горячие головы на форумах, не стоит. Как и в любой отрасли, в нашей игровой индустрии есть плохое и хорошее. К тому же она пока очень молода и многое наверняка изменится. **PG**



В качестве бонуса – никогда ранее не публиковавшиеся наброски по «Антарктиону» от Андрея «Апгу» Иванченко. Какая могла бы получиться игра… Но может, когда-нибудь и ее возродят.





Круги на полях
с Сергеем Думаковым

НОВЫЙ ПОВОРОТ

В следующем году стратегическому сериалу Warlords исполнится 20 лет. Это странный возраст. Человек, шагнув в третий десяток, окончательно прощается с детскими мечтами и начинает критически относиться к юношеским амбициям. Мир по-прежнему лежит у ног, но приходит постепенное понимание того, что не так уж он и хорош. Старые книжки про пиратов пылятся на антресолях, телефоны друзей стираются из памяти – романтика романтикой, но пора начинать зарабатывать деньги.

Первой игрой Warlords-сериала занимался один-единственный человек – австралийский программист Стив Фоукнер. Warlords 4: Heroes of Etheria, последняя на сегодняшний день часть, вышла в 2003 году, была одним из самых главных проектов сезона, но высоких ожиданий не оправдала. Новейший патч к «Героям Этерии» вышел в июле прошлого года – и, как утверждают разработчики, патч не последний. Пятую инсталляцию Warlords анонсировали еще в 2006-м, но практически не начали делать до сих пор. Основная причина – отсутствие заинтересованного издателя.

Пергамент легенды рассыпался в прах, время беспощадно – с этим все ясно, история не новая и даже не самая поучительная. Уж сколько их упало в эту бездну: если загибать пальцы, пытаясь подсчитать точное количество скукожившихся под грузом лет игр-патриархов, пальцев, скорее всего, не хватит. Интересно другое.

Warlords – это имя, это история, это культ. Да, несколько вторичный по отношению к той же Heroes Of Might and Magic, но – культ. Стратегическая карта, города, военные отряды, боевой экран, на котором простейшим образом визуализировалась суть войны (постепенно уменьшающееся количество фигурок-воинов)... Все это навсегда отпечаталось в памяти, как и совместная игра с друзьями на одной клавиатуре. Часы. Дни. Недели. Прошлое.

А теперь скажите, многие ли из вас заметили выход маленькой игрушки под названием Puzzle Quest: Challenge of the Warlords в октябре прошлого года? Думается, что от общего количества поклонников Warlords число ответивших положительно будет мизерным. Действительно, с чего бы жаркой осенью, когда на прилавках один за другим появляются мощнейшие хиты вроде Crysis и Call of Duty 4, обращать внимание на какую-то безделушку? Но обратить, право слово, стоило, потому что, во-первых, Puzzle Quest: Challenge of the Warlords стала первой warlords-игрой со времени выхода Warlords Battlecry 2 в 2004 году, во-вторых, это была казуальная, почти офисная головоломка и, в-третьих, это лучшая часть сериала за долгое-долгое время. Игра вошла в многочисленные списки лучших игр года, собрала внушительное количество лестных критических отзывов и была портирована практически на все устройства, имеющие экран и кнопки управления. Что же так поразило обычно столь жестокосердных корифеев индустрии?

На первый взгляд ничего необычного: формально игра делится на две части, стратегическую и боевую. Стратегическая представляет собой карту, по которой разбросаны города и поселки. Между ними расположены десятки объектов поменьше: болота, пещеры, склепы – вся эта милая прелесть. Герой перемещается по карте, получая задания в одном месте и выполняя в другом, за что получает опыт, деньги и полезные артефакты, усиливающие его боевые навыки. Боевая же часть – единственный способ решения любой проблемы и единственный вариант выполнения любого квеста – это милитаризованная вариация классической Lines.

Ее поле битвы – квадратный стакан, заполненный разноцветными объектами. Если объединить объекты одного цвета по три штуки в линию, горизонтальную или вертикальную, они исчезнут и все содержимое стакана соответствующим образом опустится вниз. На освободившиеся места сверху падают новые объекты. В принципе все просто и знакомо, однако есть несколько нюансов: во-первых, нам противостоит противник – такое же разумное существо; во-вторых – все объекты представляют собой полезное сырье, из которого конструируются заклинания. Кроме сырья на поле боя можно накопить денежную массу или единицы опыта. И у противника, и у вас определенное количество хитпоинтов, и основной задачей игры становится довести данное количество до нуля. Достигается это либо с помощью построения непрерывной цепочки черепов (самый главный стаканный объект) – простой способ, либо же с помощью заклинаний – способ посложнее.

И вот с этим проектом, в отличие от полноценной пятой части, у студии Infinite Interactive не было никаких проблем ни с издателем, ни с аудиторией. И тут бы всплеснуть руками и плеснуть на холст черной краски – дескать, примитивизм косит наши ряды, индустрия деградирует, все делается для безмозглых обывателей, весь этот смешной бред... Да только ведь Puzzle Quest: Challenge of the Warlords и в самом деле отличная игра. Не тучная стратегия, не эпическая РПГ, не масштабный мультижанровый колосс, а именно вот эта крохотная масюлечка с шариками в стакане. Лучшим продолжением легендарной истории стала та самая обывательская фигня, о которой не трубил только ленивый, – и на выходе получился проект такой стратегической глубины, по сравнению с которым меркнет любая из предыдущих серий Warlords. Каждая схватка превращается в настоящий мозговой штурм: когда один из противников готовит атаку, а второй пытается ему помешать и перехватить инициативу, сверкают молнии и громыхает гром, и напряжение висит в воздухе незримым искрящимся покрывалом.

Хорошо это или плохо? Как быть с памятью, традициями и всеми атрибутами любого культа вообще? Восхитительные в своей ненужности вопросы – на которые ты, дорогой читатель, волен отвечать так, как тебе угодно. Но, возможно, тебе будет интересен тот факт, что разработкой Puzzle Quest: Challenge of the Warlords руководил тот самый Стив Фоукнер, который в декабре 1989 года отправил в печать Warlords 1; продажи игры позволили анонсировать сиквел – Puzzle Quest: Galactrix. Сей сиквел, судя по всему, с Warlords вообще не будет иметь ничего общего. И, по всем признакам, вновь окажется прекрасной игрой. **PG**

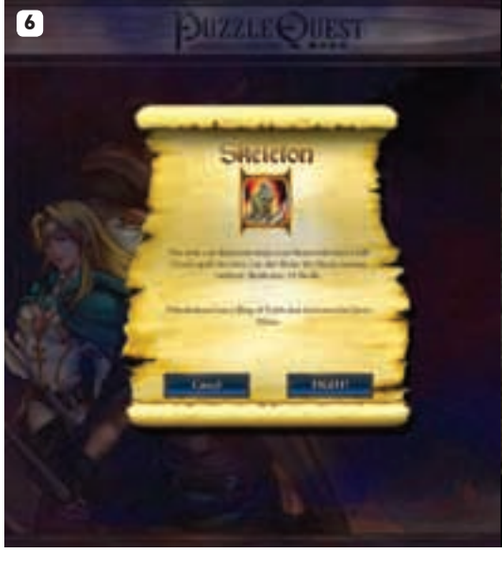
1
Все происходящее выглядит на экране весьма убедительно: по качеству специальных эффектов Puzzle Quest: Challenge of the Warlords, конечно же, очень взрослая игра.

2
Версия Puzzle Quest: Challenge of the Warlords для Sony PSP – одна из самых успешных. От всех прочих не отличается практически ничем – еще один ключ к успеху игры.

3
Карта в Puzzle Quest: Challenge of the Warlords старомодная, классическая… хотя выполняет скорее декоративные функции.

4
64 клетки – проверенная временем матрица, в которой можно пропасть навсегда.

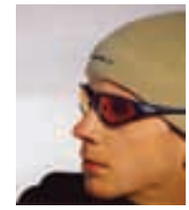
5
Развитие главного героя – важнейший аспект игры, ключ к успешному прохождению практически всех квестов. Одно неловкое движение – и легкая прогулка превращается в тяжелейшее испытание.



6
Каждый персонаж игры обладает пусть маленькой, но собственной и полноценной историей. Даже самая завалящая катапульта, не говоря уже о зомби и скелетах.

7
В Puzzle Quest: Challenge of the Warlords вообще очень много диалогов. Действующие лица решают серьезные вопросы, обсуждают действие артефактов и делятся мыслями по поводу политического обустройства. Короче говоря – живут.

Идеальный мир
с Олегом Хажинским



ВОСЕМЬДЕСЯТ ВОСЕМЬ ПРОЦЕНТОВ

«Я преследовал ее до раздела "Парк культуры" gazeta.ru, но затем потерял след. Сканер предательски молчал, но на всякий случай я установил камеру слежения и раскидал несколько мин-ловушек на окрестных страницах. Мы случайно столкнулись утром на перегруженном терминале "Яндекса" (какая глупость с ее стороны!), и на какое-то мгновение мне показалось, что сейчас все и решится. Именно сейчас и именно здесь. Она не стала принимать бой. Она ушла по первой случайной ссылке, попыталась затеряться в ЖЖ, натравила на меня ботов в mail.ru и почти оторвалась, смешавшись с толпой американских IP в бесконечном порноквартале. Путать следы она была мастерица – ничего не скажешь. Месяц за месяцем я и мои ребята осторожно плели сеть вокруг этой девчонки – и тут такой облом! Наша бригада держит половину интернета к востоку от Google, но еще есть люди, которым закон не писан, – и таких мы наказываем. Наказываем жестоко...»

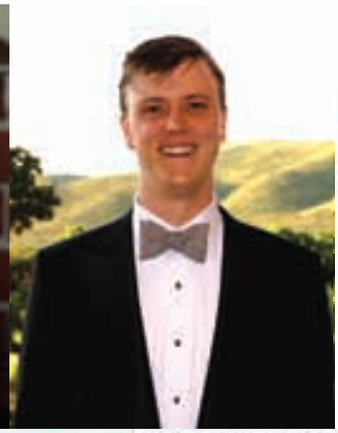
Что это? Отрывок из второсортного романа про нелегкую жизнь бирюлевских хакеров? Боюсь, нет. Достижения научно-фантастической мысли бледнеют в сравнении с вполне реальными проектами молодых «доткомовцев». Один из них, PMOG от Gamelayers Inc, переводится как «пассивная многопользовательская онлайн-игра» и претендует на родоначалие – ни много ни мало – целого жанра!

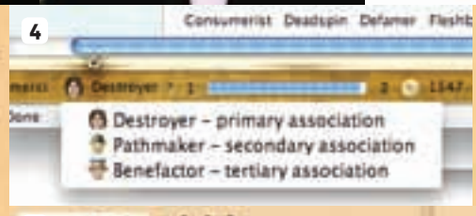
Первым делом, конечно, возникают вопросы к слову «пассивная». Это как вообще? В 2001 году EA выпустила на рынок США экспериментальную игру Majestic с совершенном потрясающим слоганом: «It plays you» («Она играет тобой»). На обороте коробки значилось: «Человек использует только 12 процентов своего мозга. Не возражаешь, если мы позабавимся с остальными?» Может быть, в этом смысле «пассивная»? Также на ум приходит гениальная RPG, в которой мы сначала создавали героя по всем правилам AD&D, а затем отправляли его гулять по подземельям в автоматическом режиме. Парень самостоятельно кроил черепа гоблинам, рубил хвосты драконам, подбирал золото из сундуков, менял доспехи и вооружение и рос в уровнях – кратко, одной строкой, докладывая о своих успехах игроку. Из кнопок управления – только alt-F4. Графики в этой чудо-RPG тоже не было, поэтому она выглядит замечательно до сих пор. Может, PMOG из таких?

Близко, да не совсем. Дело в том, что в PMOG территорией для игры, игровой площадкой, является весь интернет. Не какие-то отдельные законспирированные сайты или специальный «клиент», а вообще все сайты, форумы и блоги, до которых можно достучаться по http. Игрок собирает ресурсы (в игре они называются datapoints), просто перемещаясь по сайтам. То есть твой ежедневный моцион по маршруту gmail – livejournal – odnoklassniki – kotaku – flickr – bash.org – gamemag – что там у тебя еще помимо своей основной задачи – безболезненно приблизить конец рабочего дня – приносит вполне ощутимый доход. Во-вторых, PMOG не обременяет необходимостью выбирать роль или класс в игре – она внимательно следит за твоими действиями и сама развивает те умения, которыми ты чаще всего пользуешься (подумаешь, skill-based, ролевая система). Ну и главное – клиент PMOG встроен в интернет-браузер, панель инструментов игры можно спрятать и спокойно добывать ресурсы, апатично перемещаясь с одного сайта на другой – пока кто-нибудь из друзей не позовет тебя на миссию или не произойдет какая-либо неприятность, например, ты подорвешься на мине, заботливо установленной твоим лучшим другом. «Вся наша жизнь – игра», – как-то обронил классик. Вероятно, наша овощная жизнь в интернете – тоже игра? По сути, каждый раз, когда мы регистрируемся на новом форуме или создаем блог, мы создаем нового персонажа, которому предстоит сражаться с форумными «троллями», спамерами, модераторами и прочими врагами рода людского, совершать подвиги посещаемости и страдать от враждебных проклятий вроде read only с «кулдауном» две недели. Мы выбираем себе внешность и подпись, мы получаем звания за количество написанных сообщений и «набиваем» репутацию полезными «постами». Некоторые социальные сети и сообщества двигаются еще дальше – предлагают своим членам за деньги приобрести виртуальные предметы, доспехи и оружие, и тут уже грань между общением и игрой размывается окончательно.

Создатели PMOG сделали еще один шаг вперед и превратили весь интернет в гигантскую игровую площадку, по которой теперь носятся великовозрастные дети – разработчики, аналитики, венчурные капиталисты и просто интернет-бездельники, расставляя другу другу ловушки и отгадывая сочиненные друг для друга ребусы. Идея игры принадлежит 33-летнему Джастину Холлу, которого New York Time Magazine назвал «отцом-основателем блогов». И действительно, парень пишет в Сети с 1994 года и стал известен благодаря персональной веб-страничке «Justin's Links from the Underground», на которой он сначала обозревал интересные сайты в интернете, а потом перешел к освещению подробностей своей интимной жизни, чем как-то сразу расположил к себе аудиторию. Сегодня Джастин – исполнительный директор Gamelayers Inc. (www.gamelayers.com), маленькой студии разработчиков, которые сражаются на передовой интернет-фронта. «В моей голове воображаемый мир интернета выглядит гигантским городом, который перестраивается снова и снова – это бескрайний лабиринт, полный секретов и загадок», – говорит он.

Долгое время PMOG существовала в режиме закрытого бета-тестирования, а ее создатели боль-





1
Какой он, Джастин Холл, отец-основатель блогов и главный придумщик пассивных многопользовательских онлайн-игр? Судя по фото, парень – полный псих, и это прекрасно. Именно такие люди заставляют колеса прогресса крутиться.

2
Mozilla Firefox – свободно распространяемый веб-браузер, созданный двумя выходцами из Netscape и поддерживаемый сотней добровольцев со всего мира, восставших против засилья Internet Explorer. Удивительное дело – по разным данным, сегодня Firefox пользуются от 17 до 35 процентов интернет-пользователей. PMOG работает только на Firefox.

3
Параноики и блюстители неприкосновенности частной жизни могут сохранить все данные о себе и своих перемещениях в интернете приватными – но какой тогда вообще смысл играть?

4
Характеристики игрока определяются его предпочтениями – любители жечь, крушить и ломать очень быстро обнаружат себя в компании членов Ордена Хаоса.

5
В игре не обязательно сообщать свои настоящие имя, возраст и место жительства, однако остальные участники будут знать, какие сайты ты посещаешь и какой сайт у тебя открыт сейчас, – если, конечно, клиент PMOG запущен.

6
Поклонники «экстремальных игр» вроде «Дозора» гоняют по ночным улицам, отгадывая загадки, предложенные организаторами, – на одну ночь город превращается в уровень игры, а граница между реальностью и вымыслом тонет в потоке адреналина.

7
Графика в PMOG не имеет никакого значения, однако разработчики на всякий случай поместили на сайт игры несколько картинок – совершенно зря, на мой взгляд.

8
Игры в жанре «альтернативной реальности» в последнее время часто используют для продвижения блокбастеров. I love bees и Iris подогревали интерес к Halo 2 и 3 соответственно, Lost Experience будоражила умы поклонников Lost.

ше времени проводили на конференциях и семинарах с докладами, чем за компьютером в интернете. В марте 2008 года «бета» PMOG распахнула двери всем желающим, и к 150 существующим бета-тестерам пожелали присоединиться еще 15 тысяч человек. Создатели игры оказались не готовы к такой известности и предложили записываться в очередь, так что, если ты хочешь попробовать, рекомендую оставить свой e-mail на сайте www.pmog.com уже сейчас. Игра доступна только владельцам бесплатного интернет-браузера Firefox (а это, оказывается, как минимум 17.1 процента интернет-аудитории) и требует установки небольшого плагина, который аккуратно расположится в нижней части экрана.

Благодаря волшебной линзе PMOG привычные интернет-сайты обретают новое качество. Это не просто веб-страницы с текстом и картинками, это территория, которую можно занимать, на которой можно устанавливать ловушки, телепорты, «фонари», аптечки и другие диковинные штуки, арсенал которых расширяется с ростом уровня игрока, это пространство для выполнения миссий – специальных заданий, которые предлагают разработчики и создают сами игроки! Заработанные интернет-серфингом ресурсы можно вкладывать в покупку ловушек, аптечек и прочего оборудования. С ростом уровня углубляется специализация персонажа, хотя выбор из шести базовых классов весьма прост и делится на две школы – хаоса и порядка. Первые чинят в интернете всяческие беспорядки, вторые их устраняют и заодно стучат по голове хулиганам. Мирные интернет-жители, которые не подозревают о существовании PMOG и интернет-браузера Firefox, выступают в роли NPC. Несчастным не дано видеть, какие сверхлюди посещают вместе с ними те же новостные сайты, какие эпические битвы разворачиваются в соседнем измерении, и только веб-мастера с удивлением чешут в затылке, пытаясь понять причины внезапного роста посещаемости богом забытой страницы на своем сайте, который – как мы догадываемся – случайно оказался на пересечении с траекторией очередной миссии PMOG.

То, что получается у ребят из Gamelayers Inc., вряд ли можно считать полноценной игрой – это смелый эксперимент, прототип, аванпост в совершенно неизученной, дикой стране, на стыке социальных сетей, многопользовательских онлайн-игр и еще чего-то такого, от чего мурашки ползут по коже. Максимальный уровень персонажей – 20-й, и авторы честно признаются, что пока не знают, что предложить игрокам дальше. Определенно разнообразие вносит огромное количество званий, которыми игра награждает своих поклонников. Например, если ты в течение 24 часов не будешь пользоваться Google, станешь Indie. Значок All About Mii получат те, кто заходит на nintendo.com больше двух раз в неделю на протяжении месяца, Hell Fire – маньяки, заложившие на страницах сайтов более 1500 мин, а орден Magnetic – активист, который пригласит в игру 30 человек и все они дадут согласие участвовать в ней.

Миссии, которые по идее должны занимать играющих в перерывах между трепом по «аське», минированием персональной страницы приятеля на сайте vkontakte.ru и попытками работать, в основной массе очень примитивны – открой несколько сайтов в определенной последовательности и получи пирожок. Игроки, впрочем, начали придумывать более изощренные миссии, в которых приходится думать, читать, разгадывать загадки и строить многоходовые атакующие комбинации с целью завлечь своего давнего недруга в очередную ловушку. Пока PMOG находится в стадии бета-теста без каких-либо точных сроков запуска, аналитики индустрии с волнением обсуждают последствия этого эксперимента. Кроме восторгов слышны голоса опасения – как, например, в PMOG с безопасностью данных и неприкосновенностью личной жизни? Каково это – постоянно находиться под контролем невидимого «клиента», который передает на сервер игры всю историю твоих перемещений в интернете, а возможно, пароли, личные данные, переписку? Нам что, гхм, недостаточно Microsoft и Google? Разработчики вяло отнекиваются: «Нам все равно, где игрок заложил мину – на ххх-сайте или домашней странице свидетелей Иеговы. Это просто место в Сети». И все же интернет-общественности как-то не по себе: одно дело, когда ты по возвращении из института натягиваешь костюм тролля-шамана и отправляешься на просторы Азерота дубасить кабанчиков у ворот Огримара, и совсем другое дело, когда игра разворачивается в твоей персональной реальности, без отрыва от производства. В 1997 году Дэвид Финчер снял «Игру» с Майклом Дугласом в главной роли. Главному герою подарили сертификат на некую игру от компании «Служба развлечений», и до конца фильма главный герой не мог отличить правду от розыгрыша. Разработчики из EA создали Majestic, вдохновленные именно этим фильмом. Конспирологический триллер размывал границы между компьютерной игрой и реальностью – подписчики игры получали электронные письма, отправляли факсы на таинственным образом полученные номера и находили в интернете фрагменты необходимой информации. Игра вышла в июле 2001 года, а через два месяца два больших небоскреба рухнули на землю – в точности как еще в одном фильме Финчера – «Бойцовский клуб». Сервис пришлось приостановить по соображениям национальной безопасности, а спустя год игра была окончательно закрыта из-за недостатка подписчиков. Видимо, 88 процентов нашего мозга пока не готовы, чтобы с ними играли другие люди. Или уже? Береги себя… **PG**

ЕВРО - 2008
ВМЕСТЕ С ЖУРНАЛОМ

ФУТБОЛ КАК СТРАСТЬ!

WWW.TOTALFOOTBALL.RU

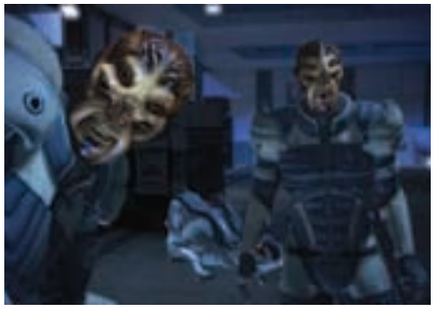
TotalFootball

АНОНС

СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА

MIDWAY GAMERS DAY – THIS IS VEGAS, THE WHEELMAN И НЕ ТОЛЬКО. MIDWAY ЕСТЬ ЧТО НАМ ПОКАЗАТЬ.

КРИ 2008 – НА ЭТОТ РАЗ КОНФЕРЕНЦИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ОБЕЩАЕТ БЫТЬ ЕЩЕ ИНТЕРЕСНЕЕ.



MASS EFFECT – САМАЯ СВЕЖАЯ ИНФОРМАЦИЯ О ГРЯДУЩЕМ ХИТЕ ИЗ ПЕРВЫХ УСТ.

SIERRA SPRING BREAK – МЫ УЖЕ ПАКУЕМ ЧЕМОДАНЫ В ИСПАНИЮ. НА МАЛЬОРКЕ SIERRA ПРЕДСТАВИТ ЛИНЕЙКУ 2008 ГОДА.

ALONE IN THE DARK: У ПОСЛЕДНЕЙ ЧЕРТЫ

НА МЕСТЕ ЖИТЕЛЕЙ «БОЛЬШОГО ЯБЛОКА» ПОСЛЕ ВСЕГО УВИДЕННОГО В ALONE IN THE DARK МЫ НЕ ОСМЕЛИЛИСЬ БЫ ПОЙТИ НА ПРОГУЛКУ В ТЕМНОЕ ВРЕМЯ СУТОК В ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПАРК. НЬЮ-ЙОРК В ИГРЕ ПУГАЮЩЕ ПРАВДОПОДОБЕН.

Как ты, конечно, заметил, список рецензий в этом номере излишне скромен. Весна – не самое благоприятное время для игровой индустрии. Мы разглядываем таблицу ближайших релизов в увеличительное стекло и ужасаемся. Из записанных хитов в апреле увидит свет только Europa Universalis: Rome. Компанию продолжению популярной глобальной исторической стратегии от шведов из Paradox составит очередной эпизод второго сезона Sam & Max – Sam & Max: Episode 205 – What's New Beelzebub, UEFA Euro 2008 (да-да, все еще на старом движке) и весьма любопытная Imperium Romanum. Особую активность во втором весеннем месяце проявят отечественные игроделы. Вот-вот в магазины отгрузят ужастик «Тургор» – наследника душещипательной «Мор. Утопии» от Ice-Pick Lodge, мистическую адвенчуру «Сублюструм», Sledgehammer – деструктивный рейсинг на грузовиках от Targem Games и новое дополнение к одной из лучших пошаговых стратегий прошлого года – «Кодекс войны: Осада». Нехватку рецензий мы компенсируем материалами «из первых рук» о еще не вышедших играх и репортажами с мест самых заметных событий игровой индустрии. Презентация игр в казино Лас-Вегаса? Легко: читай наш репортаж с Midway Gamers Day. Новости из жаркой Испании? Конечно: наш человек будет на Sierra Spring Break и поведает тебе обо всем интересном. Ну и, конечно же, КРИ 2008 – вот неполный список мероприятий, которые мы планируем посетить.

ДО ВСТРЕЧИ 28 МАЯ!

ТЕЛЕВИДЕНИЕ
ТЕПЕРЬ
НАШЕ
gameland tv
круглосуточный телеканал об играх
Информация о подключении телеканала у операторов кабельного и спутникового телевидения
Подробности на сайте www.gameland.tv

В продаже с 29 апреля

www.rockstargames.com/iv

www.softclub.ru/gta

18+

XBOX 360. LIVE

PLAYSTATION 3

РЕКЛАМА

© 2007-2008 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, логотип Rockstar Games, Grand Theft Auto и логотип Grand Theft Auto являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Take-Two Interactive Software. Логотипы "PS" и "PLAYSTATION" являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox LIVE и логотип Xbox являются товарными знаками группы компаний Microsoft и используются по лицензии от Microsoft. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Все права сохранены. Содержание данной видеоигры является полностью вымышленным, не представляет и не описывает никаких реальных событий или персон. Любые совпадения с реальными персонажами или событиями являются случайными. Создатели и распространители этой видеоигры не в коей мере не поддерживают и не одобряют повторения в реальной жизни действий, происходящих в этой видеоигре. Игра предназначена для использования исключительно лицами старше 18 лет.

XENUS II

БЕЛОЕ ЗОЛОТО

PC игры

DISCIPLES III

RENAISSANCE

PC игры